TEXAS
ЗАЧЁТНАЯ КНИЖКА
ВОСТОЧНО-ТЕХАССКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
SAVAGE WORLDS
Мир для настольной ролевой игры
в жанре городской мистики

Зачётная книжка

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ
СТУДИЯ 101
2015

УДК 794.08
ББК 77.056я92
Б 87

Перевод: Константин «Доктор Кот» Смыков
Редактор: Анастасия «Хима» Гастева

Престон П. Дюбоз и Эд Феттерман.
Б 87 Восточно-Техасский Университет: Зачётная книжка/Пер. с англ. — СПб.: Студия 101, 2015. – 128 с.
ISBN 978-5-905471-24-7

УДК 794.08
ББК 77.056я92

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры. Все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов и выполняют сугубо развлекательную функцию. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством.

© Перевод на русский язык, Studio 101, 2015.
© 12 to Midnight, Pinnacle Entertainment Group, 2014.
Authorized translation of the English edition.
Used with permission, all rights reserved.

ISBN 978-5-905471-24-7

СОДЕРЖАНИЕ

ПРИВЕТ! 5

Техасский говор . . . 7
Техасский словарь . . . 8

ПЕРСОНАЖИ 9

Шаг 1: народ . . . 9
Шаг 2: специальность . . . 9
Шаг 3: параметры . . . 10
Шаг 4: черты и изъяны . . . 11
Архетипы . . . 11
Новые изъяны . . . 13
Новые черты . . . 18
Черты предыстории . . . 18
Боевые черты . . . 20
Профессиональные черты . . . 20
Потусторонние черты . . . 21

ОБОРУДОВАНИЕ, ОРУЖИЕ И ИНСТРУМЕНТЫ 24

Карманные деньги . . . 24
Торговля . . . 25
За баранкой . . . 29
Аварии . . . 29

ПРАВИЛА ИГРОВОГО МИРА 32

Успеваемость . . . 32
Экзамены . . . 32
Смена специальности . . . 33
Двойная специальность . . . 33
Отрыв . . . 34
Внеклассные занятия . . . 34

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ПАЙНБОКСУ 38

Климат . . . 38
Флора и фауна . . . 39
История . . . 40
Пайнбокс, штат Техас . . . 40
Местное самоуправление . . . 41
Местные предприятия . . . 41
Известные люди . . . 41
Восточно-Техасский Университет . . . 42
Безопасность . . . 42
Университетские здания . . . 43
Общежития . . . 44
Сотрудники университета . . . 45

КАБИНЕТ ДЕКАНА 49

Пайнбокс, штат Техас . . . 49
Окрестные города . . . 49
Географические объекты . . . 50
Загородные достопримечательности . . . 51
Достопримечательности Пайнбокса . . . 52
Закон и порядок . . . 56
Достопримечательности ВТУ . . . 57
Охота на чудовищ . . . 62
Охота на привидений . . . 62
Устройства для обнаружения . . . 62
Внешние факторы . . . 63
Ритуальная магия . . . 64
Новые силы . . . 72
Что в имени тебе моём... . . . 82
Детали, детали... . . . 83

КОНСТРУКТОР ПРИКЛЮЧЕНИЙ 84

ПЕРСОНАЖИ И СУЩЕСТВА 102

Особенности чудовищ . . . 102
Вселение . . . 102
Отторжение . . . 103
Персонажи . . . 103
Детектив Блэйн Бишоп . . . 103
Джексон Грин . . . 103
Доктор Глен «Гленмак» Макланахан . . . 104
Поль Вандерхорн . . . 104
Преподобный Майклз . . . 105
Ректор Джеймс Нельсон . . . 105
Соня Альварес . . . 106
Форрестер Харрис . . . 106
Шериф Бутч Андерсон . . . 107
Статисты . . . 107
Существа . . . 109
Демоны . . . 116
Призраки . . . 123
Алфавитный указатель . . . 127

Деканат
Площадь Ворона, строение 1
Пайнбокс, штат Техас

Уважаемые студенты!

Я приветствую вас и поздравляю с зачислением на первый курс Восточно-Техасского Университета. Хочу воспользоваться случаем и донести до вашего сведения информацию, которая поможет вам как можно скорее и легче влиться в ритм жизни ВТУ.

Во-первых, напоминаю вам, что студенты первого и второго курсов должны проживать в общежитиях, расположенных на территории кампуса. Это обычная мера безопасности и одновременно возможность завести верных друзей на всю жизнь.

Во-вторых, сообщаю, что комплекс вводных мероприятий для первокурсников, который мы называем Парилкой, начинается в день заселения студентов — в третьи выходные августа. Убедительная просьба распланировать свой день так, чтобы поприсутствовать на любой из вводных лекций. Они проходят по вечерам в среду, пятницу и субботу. Во время Парилки мы расскажем вам о правилах проживания на территории кампуса и славных традициях нашего университета, обучим Кодексу Чести и Кличу Бойцовых Воронов, а также предоставим напутственное слово нашим старшекурсникам. Парилка заканчивается в субботу вечером: вас ожидает вечеринка с бесплатной пиццей и выступлением нашей местной рок-группы — знаменитых «Присяжных Роботов».

Итак, позвольте мне ещё раз поздравить вас с вступлением во взрослую жизнь. Первым шагом для вас стал ВТУ, и, смею уверить вас, это отличное начало!

Вперёд, вороны!

James Nelson
Джеймс Нельсон, ректор.

На первый взгляд, Пайнбокс — самый обыкновенный город. Ну, по крайней мере, для Техаса, потому как сам по себе Техас, как известно, совершенно необыкновенное место. Техасцы страшно свободолюбивы и настолько гордятся своей славной историей, что даже комары здесь кажутся больше, чем по ту сторону границ штата.

Неподалёку от Пайнбокса, прямо за городом, расположен Восточно-Техасский Университет или, как его называют местные, ВТУ. В этом маленьком, но очень респектабельном учебном заведении получают образование студенты со всего мира. Некоторым даже удаётся дожить до выпускного.

Видишь ли, Пайнбокс — не совсем такой, как прочие американские городки. Скорее даже, как говорят в Техасе, «ваще» не такой.

Никто, конечно, не признается в этом открыто, но «необъяснимые» события происходят здесь слишком часто, чтобы списать это на простую случайность. Да, конечно, криминальная статистика по ВТУ ничуть не выделяется на фоне любого другого университетского кампуса такого же размера, но в официальных отчётах никогда не учитываются пропавшие без вести — те, кого принято называть «исключёнными».

Впрочем, странности не ограничиваются территорией кампуса — некоторые особо нервные товарищи вообще считают Пайнбокс средоточием всего сверхъестественного, эдаким магнитом для странных культов, призраков, демонов и разнообразных чудовищ.

Жители Пайнбокса утверждают, что всё это вздор, что Пайнбокс — обыкновенный сонный городок, каких по двенадцать штук в каждой дюжине. Не исключено, однако, что они просто следуют старой народной мудрости, которая совершенно справедливо не советует будить лихо, пока оно тихо.

ПРОТАГОНИСТЫ

В мире «Восточно-Техасского Университета» персонажи игроков — обычные наивные первокурсники. Если всё пройдёт хорошо, через четыре года обучения они станут высококлассными молодыми специалистами: врачами, адвокатами, инженерами, филологами и т. д. Из тех же, кому суждено столкнуться со странностями Пайнбокса и выжить, могут получиться самые настоящие герои!

Техасский говор

Многие твердят, что Техас — другая страна. Что ж, они не так далеки от истины, ведь на территории этого штата вполне поместятся Франция и Великобритания вместе взятые. В Техасе найдётся всего понемногу: и шумящий древесными кронами восточный Техас, и бескрайние равнины Техаса центрального, и холмистые долины Хилл-Кантри, и горы и пустыни западного Техаса. Сами техасцы представляют собой гремучую смесь западного авантюризма и северной предприимчивости. Конечно, даже акцент жителя западного Техаса отличается от акцента жителя Техаса восточного, но любой техасец узнает земляка по фразочкам, понятным только тем, кто хорошо знаком с говором американского Юга. Вот некоторые из них:

Большая шляпа, пустой загон: болтун и бездельник.

Всегда пей выше по течению: не будь как все и думай своей головой (когда стадо на водопое, вниз по течению спускается поднятая животными муть, и чистой остаётся только вода выше по течению).

Где-то тут была моя жестянка с тумаками: я надеру тебе задницу, если ты не прекратишь.

Две горошины в стручке: очень близкие друзья или союзники.

Легко выпустить кошку из мешка, попробуй-ка посадить её обратно: легко начать дело, сложнее довести его до конца.

На этой лошадке далеко не уедешь: это не сработает; это бессмысленно.

Навоз поплыл: идёт сильный дождь.

Натирать задницу: бесить.

Нацепил шпоры — не садись на корточки: думай о последствиях своих действий (если надеть шпоры и сесть на корточки, то можно изрядно располосовать себе зад!).

Не зли змею, которую не сможешь прибить: не ищи проблем, которые не сумеешь решить.

Не хочешь бегать к воротам — сиди посередине: На огороженных пастбищах есть ворота, через которые можно въезжать внутрь и выезжать наружу. По традиции, обязанность открывать и закрывать их ложится на человека, сидящего на пассажирском сиденье. Если сиденье рассчитано на двух пассажиров, тот, кто сидит посередине (на самом неудобном месте), естественно, освобождается от прогулок к воротам и обратно.

Он воду из ботинка не сможет вылить, даже если ему картинку на подошве нарисовать: тупой.

Он нарывается: совершает дурные поступки и напрашивается на неприятности.

Он петушится: злится и задирает людей.

Он смышлёный, как толчёная картошка: тупой.

Палкой не застращаешь: слишком много (если один-два койота ещё испугаются человека с палкой, то с целой стаей этот номер уже не пройдёт).

Похоже, сыр упал с галеты: всё пошло не так, как задумывалось.

Сверкать задницей: совершать дурные поступки.

Слететь с катушек: свихнуться.

Счастливее, чем петух в курятнике: очень радостный.

Тупее ящика с камнями/ядрами: по-настоящему тупой.

Хочешь ударить человека — подожди, пока он выплюнет табак: можно испачкаться.

Жизнь студента ВТУ — это постоянная учёба и периодические столкновения с мистическими загадками и таинственными происшествиями, так что сюжет приключения в этой игре может вращаться как вокруг поисков пропавшего студента, так и вокруг попыток закрыть, наконец, весеннюю сессию.

Мир Пайнбокса — это современный нам мир, просто чуть более странный, а студенты ВТУ — обычные люди с обычным для своего возраста и образа жизни набором знаний, навыков и способностей. Всегда весело наблюдать за реакцией простых людей, внезапно осознающих, что теории заговора, тайные общества и создания из мифов и легенд существуют на самом деле.

Как известно, при необычных обстоятельствах порой и ординарное становится неординарным. Ну а поскольку замысел самого игрового мира построен на превращении первого во второе, то и его герои, поначалу неопытные и (порой) самовлюблённые подростки, со временем могут превратиться в умных и самоотверженных молодых людей.

Техасский словарь

Бак (Tank): пруд, искусственный водоём.
Бакалея (Grocery store): любое место, где продаётся еда или бензин.
Бесштанный (Nekkid): голый.
Бешеный (Pissed off): злой.
Ваще (Plumb): превосходная степень чего-либо.
Гонять мяч (Ball): играть в американский футбол. Других игр с мячом в Техасе нет. Мяч в Техасе — это футбольный мяч.
Дрын (Switch): палка или ветка для телесных наказаний, как правило, в воспитательных целях.
Дуть (Lit off): уходить в спешке.
Дыра (Boondocks): неведомая глухомань.
Жёваный крот, ёрш твою медь (Dadgummit, dadblammit): эвфемизмы, используемые вместо «крепких» ругательств.
Забить (Ain`noneed): нет смысла делать что-либо.
Как оно? (What a do?): неплохой способ одновременно и поздороваться, и спросить как дела.
Как по мне (I imagine): иметь намерение или убеждённость в чём-либо. «Как по мне, нам пора идти».
Кока (Coke): любой безалкогольный напиток — не только «Кока-Кола», но и «Доктор Пеппер», «Спрайт», «Маунтин Дью» и т. д.
Ледник (Icebox): холодильник, не обязательно морозилка — чаще именно весь холодильник в целом.
На взводе (Aggervated): раздражённый. Всё что угодно от лёгкой досады до кровожадной ярости.
Не возьму (Wouldn`t take): отказаться продавать. «Меньше, чем тысячу, я за это не возьму».
Не-а (Nu-uh): ни за что.
Ныть (Take on): жаловаться или плакать.
Отскочим-поточим (Sko`eet): пойдём поедим.
По рукам! (Awwready!): используется при заключении соглашения или сделки.
Подбросить (To carry): довезти куда-либо.
Покричать (Holler): позвать кого-либо.
Прикидывать (Recken): обдумывать.
Простыть (Catching cold): заболеть.
Салун (Ice house): бар, обычно облюбованный байкерами.
Сухой округ (Dry county): округ, в котором запрещена продажа алкоголя.
Тенниски (Tenny shoes): любая спортивная обувь.
Терзаться (Eat up with): сильно страдать от какого-нибудь дурного воздействия, от ревности до рака.
Техано (Tejano): представитель коренного латиноамериканского населения Техаса.
Техасский привал (Texas stop sign): «Дейри Куин», сеть ресторанов быстрого питания, знаменитая своими гамбургерами и мороженым.
Хао все! (Howdy Y`all): всем привет.
Чёртов Пятак (Bloody Nickel): сленговое название 5-го Района Хьюстона, одного из самых неблагополучных городских районов Америки.
Ща будет (Fixin`to): почти сделано или непременно будет сделано в ближайшее время.
Янки (Yankee): любой из тех, кому не повезло родиться не в Техасе. А также любой, кто живёт севернее тебя самого. «Даллас — это в сторону янки от Хьюстона».

Герои «ВТУ» — это те, кто не бросает в беде; те, чьи сердца пылают отвагой; те, чей разум не пасует перед неизведанным; те, кто не побоится бросить вызов силам тьмы!

Восточно-Техасский университет

В ВТУ числится 13.000 студентов и аспирантов, его полная образовательная программа состоит почти из шести десятков различных учебных дисциплин. Местный факультет антропологии и культурологии входит в десятку лучших профильных факультетов страны, а сам университет уверенно держится в «Топ 20 государственных учебных учреждений». В списках учащихся числятся студенты из 35 стран мира. ВТУ входит в национальную программу ROTC [1] и недавно получил грант на организацию Школы Гражданской обороны. Университет может по праву гордиться дея-

1: Reserve Officer's Training Corps — Корпус Подготовки Офицеров Запаса

тельным факультетом журналистики, на базе которого действуют отмеченные многочисленными наградами студии студенческого телевидения (KTRU) и радиовещания (KETU)[1].

Хотя в городе можно найти массу магазинов и развлекательных заведений, на территории кампуса ВТУ есть практически всё, что может понадобиться студенту. Помимо общежитий (в которых обязаны проживать студенты первого и второго курса), там расположен кинотеатр, зал для боулинга, арт-галерея, хорошо оснащённый тренажёрный зал, большой спорткомплекс со стадионами, бассейном и полигоном для пейнтбола, торговый центр, заведения общественного питания, экстренные службы, транзитный автобусный маршрут и многое другое.

ПАЙНБОКС, ШТАТ ТЕХАС

Пайнбокс расположен в округе Голан, в штате Техас. Этот город окружён лесами — последними остатками Биг Тикет, грандиозной чащобы, тянувшейся некогда через весь Техас до самой Луизианы и далее. На протяжении многих лет основным источником доходов для бюджета служила заготовка хвойных пород дерева, благодаря которым город и получил своё название. Территория вокруг города изобилует живописными маршрутами для пеших и велосипедных прогулок, а озеро Грейстоун славится отличной рыбалкой и развитой инфраструктурой для занятий водными видами спорта.

Постоянное население Пайнбокса — около 19000 жителей, плюс около 13000 студентов. Пообедать тут можно либо в заведении одного из транснациональных гигантов фаст-фуда, либо в кафе и ресторанчиках их местных конкурентов, вроде горячо любимой в городе «Пиццефермы». Несмотря на находящееся по соседству учебное заведение международного класса, Пайнбокс сумел сохранить неповторимый провинциальный колорит. Многие выпускники ВТУ с теплотой вспоминают тамошнюю спокойную и размеренную атмосферу, которая так помогла им привыкнуть к ритму взрослой самостоятельной жизни.

1: Television of Raven's University — Телевидение Университета Воронов и East Texas University — Восточно-Техасский Университет соответственно. Буква «K» обозначает, что источник вещания расположен на территории США к западу от Миссисипи. Телерадиостанции, расположенные к востоку от Миссисипи, обозначаются буквой «V»

ПЕРСОНАЖИ

Добро пожаловать, студенты! Вы почти готовы сделать свой первый шаг на просторы загадочного мира Пайнбокса, штат Техас. Эта книга посвящена самому крупному учреждению этого городка, средоточию самых необыкновенных событий и происшествий — Восточно-Техасскому Университету, или, сокращённо, ВТУ. Здесь, в Техасе, мы предпочитаем слова покороче, потому что любим их растягивать.

НЕКОТОРЫЕ ТЕХАССКИЕ ОСОБЕННОСТИ

В мире «Восточно-Техасского Университета» персонажей игроков мы называем студентами, а ведущего — Деканом.

Персонажи ВТУ — студенты-очники. Они начинают первокурсниками, затем становятся второкурсниками, третьекурсниками и, наконец, старшекурсниками. *Ранг* первокурсника соответствует *рангу новичка*, *ранг* второкурсника — *рангу закалённого*, *ранг* третьекурсника — *рангу ветерана*, а *ранг* старшекурсника — *рангу героя*.

У всех студентов есть новый производный параметр, который называется *успеваемостью* (стр. 10). Он призван отслеживать объём знаний, полученных студентами в промежутках между приключениями. В ВТУ важно не забывать учиться.

ШАГ 1: НАРОД

Все персонажи — люди. Если уж тебе так хочется создать студента, который был бы наполовину человеком, наполовину рыбой — в Массачусетсе есть один ВУЗ, который примет его с распростёртыми объятьями.

ШАГ 2: СПЕЦИАЛЬНОСТЬ

Студенты поступают в колледж, чтобы получить определённую специальность. Примеры специальностей приведены во врезке на стр. 10.

Профильная дисциплина: Студенты сдают экзамены (да, экзамены — тоже часть игрового процесса) с помощью *навыка*, который более всего соответствует выбранной ими специальности. Этот *навык* и называется профильной дисциплиной. Чаще всего это что-то вроде *знания (машиностроение)* или *знания (сельское хозяйство)*. Просмотри список специальностей и не забудь взять профильную дисциплину в качестве одного из стартовых *навыков*. При желании, вплоть до третьего курса студенты могут проходить неспециализированную общеобразовательную программу, и вместо профильной дисциплины использовать *смекалку* (–1).

Специальности

Ниже приведён список специальностей, которым обучают в ВТУ. Список этот ни в коем случае не исчерпывающий, и если студенты захотят получить какую-то другую специальность, пусть обсудят этот вопрос с Деканом.

Некоторые специальности имеют несколько направлений — они приведены после двоеточия в виде списка. Выбирая такую специальность (например, естественные науки), студент должен указать и направление (скажем, биология или химия). Профильная дисциплина должна соответствовать выбранной специальности (с учётом направления, если таковое имеется). Так, например, профильной дисциплиной по специальности история является знание (история), а по машиностроению, одному из направлений инженерного дела — знание (машиностроение).

Конечно, студенты могут приобретать и развивать и другие знания, но одно из знаний (соответствущее выбранной специальности) всегда должно быть «основным» — именно оно будет использоваться при сдаче экзаменов. Правила по экзаменам описаны на стр. 32.

Сельское хозяйство.
Антропология.
Археология.
Архитектура.
Искусство: музыка, живопись, скульптура.
Экономика.
Информатика.
Уголовное судопроизводство.
Культурология.
Педагогика.
Инженерное дело: авиационно-космическая промышленность, электротехника, гражданское строительство, машиностроение, нефтегазовая промышленность.
Общеобразовательные дисциплины: стр. 33.
Кинезиология (наука о механике движений человеческого тела).
Военные науки (изучающие их студенты должны выбрать ROTC в качестве внеклассных занятий).
Гуманитарные науки: филология, английская литература, дизайн одежды, фольклористика, история, журналистика, иностранные языки, юриспруденция, психология.
Естественные науки: биология, биотехнология, химия, энтомология, генетика, геология, медицина, ветеринария, метеорология.
Словесность и средства массовой информации: словесность, телерадиожурналистика, телерадиовещание.

Непрофильные дисциплины: Все остальные навыки считаются непрофильными — их приобретение и развитие не регламентируется дополнительными правилами.

Шаг 3: Параметры

Характеристики: Значения *характеристик* определяются согласно правилам, приведённым в «Дневнике авантюриста». Значение каждой из *характеристик* равно d4 в начале игры. Кроме того, у тебя есть 5 пунктов, которые ты можешь потратить на их улучшение.

Навыки: Первокурсники — простые подростки, которые только-только окончили школу, так что значение их *навыков* не может быть выше d8, если только игрок не придумает этому хоть сколько-нибудь внятное обоснование.

Понятное дело, что у студентов колледжа вряд ли будет множество боевых навыков, но это, в конце концов, Техас, где большинство местных знает, как стрелять, куда бить и как сделать так, чтобы твой противник пожалел, что поднял на тебя руку.

Производные параметры: Все производные параметры: *харизма, шаг, защита* и *стойкость* — вычисляются как обычно.

Успеваемость: У студентов ВТУ есть ещё один производный параметр, который называется *успеваемостью*. Как и *харизма, успе-*

ваемость изначально равна 0, если только нет *черт, изъянов*, внеклассных занятий или обстоятельств, которые изменяют её в ту или иную сторону.

ШАГ 4: ЧЕРТЫ И ИЗЪЯНЫ

На этом этапе создания персонажа игроки могут выбирать *черты* и *изъяны* как из тех, что приведены в этой книге, так и (за редким исключением) тех, что описаны в «Дневнике авантюриста». Некоторые *черты* и *изъяны* немного изменены, чтобы больше соответствовать игровому миру — внимательно изучи соответствующий раздел этой главы, прежде чем обращаться к «Дневнику авантюриста».

Недоступные изъяны: *жажда крови, неграмотность и в розыске (мелкий и крупный).*

Недоступные черты: *мистические дары, верный зверь, укротитель, убийца великанов* и все требующие их *черты* и *навыки*.

АРХЕТИПЫ

Все персонажи «ВТУ» — студенты, но и студенты могут отличаться друг от друга не меньше любых других персонажей. Ниже приведено несколько тому примеров. Полностью готовые к игре архетипы можно найти на сайте studio101. ru.

АКТИВИСТ

Охрана окружающей среды, зелёные, PETA[1], Гринпис, нет войне, нет ядерному оружию — вот твои мантры. Ты из тех, кто хочет сохранить этот мир для будущих поколений. ВТУ — маленький вуз, но его преподаватели готовят великолепных специалистов в области сельского хозяйства, гражданской обороны и прочих прикладных наук, связанных с биологией, промышленностью и ядерной энергетикой — станешь одним из них, и тебя, наконец, услышат.

АРТИСТ

Не важно, идёт ли речь о пении, актёрской игре, режиссуре или иной разновидности исполнительского искусства — ты живёшь ради сцены. ВТУ, конечно, не Бродвей и не Голливуд, но самосовершенствование и упорный труд несомненно сделают тебя звездой.

БОТАН

Новая библиотека ВТУ просто великолепна, а местные профессора, как говорят, одни из лучших в стране. Непонятно, как такому относительно небольшому вузу удаётся заманивать к себе преподавателей с мировым именем, но этот университет готов удовлетворить твою жажду знаний, и тебе уже не терпится приступить к занятиям.

БУНТАРЬ

Да, да, поступление в ВТУ — это круто и всё такое, но ты сделал это в основном затем, чтобы свалить из дома. Ты уже взрослый и готов отведать запретных плодов. Можно делать себе татуировки, пирсинг и не думать о том, что тебе скажут дома.

ВТУ ещё не знает, что его ждёт. Так пусть же начнётся вечеринка!

1: People for the Ethical Treatment of Animals — «Люди за этичное обращение с животными», некоммерческая организация по борьбе за права животных.

ЕДИНОБОРЕЦ

С самого детства ты занимался боевыми искусствами. Ты уже выиграл пару молодёжных турниров, и увлечение единоборствами прочно вошло в твою жизнь.

Твои тренировки научили тебя обуздывать духовные и телесные порывы в стремлении добиться наилучших результатов. Ты постоянно проводишь время в местном додзё — это помогает тебе сосредоточиться на достижении своих целей.

ЖУРНАЛИСТ

Ещё в школе ты был убеждён, что правду имеет право знать каждый, и мечтал стать репортёром, чтобы докапываться до истины и нести её людям. В ВТУ есть отличная студенческая газета, радиостанция и даже собственный канал кабельного телевидения. В округе Голан постоянно что-то происходит, и тамошний вуз — великолепная школа профессионализма.

ИГРОК

Ролевые игры, коллекционные карточные игры, настолки, видеоигры — вот твоя вотчина. Ты знаешь о них всё и очень хорош в большинстве из них.

ЛЮБИТЕЛЬ ПРИРОДЫ

Кому охота зубрить весь день взаперти, если можно делать это на природе? Тебе нравятся нетронутые человеком ландшафты, и ты бы хотел, чтобы возможность любоваться ими была и у будущих поколений. Леса, окружающие ВТУ, зелены и густы, реки и озёра чисты, а воздух свеж — просто идеальное место для учёбы.

МЕСТНЫЙ

Ты вырос в Пайнбоксе или его окрестностях. Большинство твоих друзей в поисках работы и образования разъехалось по другим городам, но ты, привыкнув к опасностям, сопряжённым с жизнью в Пайнбоксе, счёл их неотъемлемой частью местного стиля жизни. ВТУ — классный вуз, к тому же, если стирать всё дома, можно неплохо сэкономить на прачечной.

ОККУЛЬТИСТ

Ты всегда был одержим мистическими загадками и идеей о существовании сверхъестественной реальности, тщательно скрывающейся в тенях реальности повседневной. Ты уверен, что и сам способен использовать её силу... если, конечно, найдёшь себе хорошего наставника. Ну а где люди обычно ищут знаний? ВТУ почему-то сразу показался тебе неплохим вариантом.

ПАЛАДИН

Ты просто не можешь спокойно смотреть, как в мире множится неправда. Будь то чванливый профессор, здоровяк-хулиган или чиновничий произвол, ты всегда встаёшь на сторону справедливости.

ЧЛЕН БРАТСТВА

Ты можешь быть как молодым дарованием, всерьёз намеренным сделать что-то для бла-

га общества, и убеждённым, что лучший способ этого добиться — окружить себя молодыми и амбициозными единомышленниками, так и простым тусовщиком, которого интересуют только вечеринки и девочки.

СПОРТСМЕН

Ты занимался спортом в старших классах, и учёба в ВТУ показалась тебе неплохим стартом для карьеры профессионального спортсмена. Вуз, может, и меньше, чем тебе хотелось бы, но ведь и шансы попасть в команду выше. Вперёд, вороны!

ЧЛЕН СЕСТРИНСТВА

Сестринства отлично смотрятся в резюме и, кроме того, тебе всегда нравилось общаться с такими же предприимчивыми людьми, как ты сама. Твоё сестринство не только устраивает лучшие в мире вечеринки, но и приносит Пайнбоксу массу пользы, занимаясь волонтёрской деятельностью и благотворительностью.

И уж конечно, это наилучший способ познакомиться с каким-нибудь милым парнем.

ЧУЖАК В НЕЗНАКОМОМ КРАЮ

Ты родился и вырос в другой стране и поступил в ВТУ, чтобы получить хорошее американское образование. Сейчас ты в полной мере начинаешь понимать значение фразы «Техас — другая страна». Люди говорят со странным протяжным акцентом, с подозрением относятся к незнакомцам, и хотя внешне все они ведут себя вполне дружелюбно, ты точно знаешь, что где-то там, в глубине души, тихонько булькает котёл недоверия и сомнений. Сможешь ли ты влиться в это сообщество? Завести друзей? Добиться успеха?

ROTC

Ты планируешь с отличием закончить программу Корпуса Подготовки Офицеров Запаса и сделать карьеру в вооружённых силах. Это поможет тебе здорово сэкономить на обучении, а заодно и послужить своей стране. Конечно, у тебя меньше свободного времени и вечеринок, чем у твоих друзей, но, в конце концов, цена свободы — вечная бдительность.

НОВЫЕ ИЗЪЯНЫ

Ниже приведены новые и немного доработанные старые *изъяны* (помечены звёздочкой), призванные как можно лучше передать атмосферу жизни на кампусе ВТУ.

АНТИТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ АУРА (КРУПНЫЙ)

Электроника никогда не работает как следует, если твой герой поблизости. В отличие от *кривых рук*, этот *изъян* не мешает твоему студенту чинить и даже искренне любить высокотехнологическое оборудование — оно просто не отвечает ему взаимностью. Жёсткие диски сыплются, интернет лагает, сотовые

телефоны зависают и т. п. Эта проблема нередко мешает студенту готовиться к занятиям: он получает –1 к своей *успеваемости*. Если же персонаж с этим *изъяном* пытается применять сложную электронику в экстренной ситуации (слово за Деканом), брось d6 и проконсультируйся с таблицей на стр. 18.

ВТОРАЯ СКРИПКА (МЕЛКИЙ)

Среди своих друзей персонаж чувствует себя на вторых ролях. Неважно, соответствует ли это действительному положению дел, но сам студент считает, что компаньоны всегда игнорируют его или предпочитают прислушиваться к мнению других. Всё это, конечно, может сильно его деморализовать: в начале каждой встречи персонаж проходит *проверку характера* (–2), *провал* которой означает, что в этот раз он получает на одну *фишку* меньше. По ходу игры студент может зарабатывать дополнительные *фишки* как обычно, в том числе, обыгрывая этот *изъян*.

ГИПЕРОПЕКА (МЕЛКИЙ)

Родители твоего студента страдают от острой формы синдрома пустого гнезда… или, может быть, они ему просто не доверяют. Они звонят своему драгоценному источнику беспокойства как минимум четыре раза в неделю и, как правило, в самый неподходящий момент. Кроме того, у них имеется дурная привычка неожиданно навещать своё чадо по крайней мере раз в семестр (по усмотрению Декана).

Американская академическая система

Хотя некоторые колледжи и университеты используют иную учебную структуру, ВТУ придерживается классической семестровой системы. Осенний семестр длится с августа до середины декабря, а весенний — с середины января до начала мая.

В ВТУ проходят и летние занятия, но большинство студентов на каникулах предпочитает подработать, съездить домой или отправиться в путешествие. Персонажи игроков могут посвятить всё лето приключениям, которые не замедлят свалиться на них по воле Декана, или подзаработать деньжат на внеклассных занятиях.

Академические степени

По окончанию стандартной программы обучения студент становится бакалавром. В случае с гуманитарными науками вроде литературы, истории, права и т. д. — это бакалавр искусств. В программу гуманитарных дисциплин, как правило, включено множество предметов, и у студента почти всегда есть достаточно широкий выбор вспомогательных дисциплин.

Степень бакалавра наук подразумевает куда более сосредоточенную на основной специальности программу обучения, будь то биология, химия или инженерное дело. Так что у студентов, отдавших предпочтение точным наукам, выбор вспомогательных дисциплин куда уже.

Кто такой первокурсник?

Студенты четырёхгодичной программы обучения сгруппированы в соответствии с годом обучения (подразумевается, что о второгодниках речь здесь не идёт):

Первокурсник — первый год обучения.
Второкурсник — второй год обучения.
Третьекурсник — третий год обучения.
Старшекурсник — последний год обучения.

Братства и сестринства

Чтобы не повторять названий реально существующих студенческих организаций, мы предлагаем воспользоваться конструктором на стр. 17. Нужно лишь решить, из скольких слов это название будет состоять (как правило, два-три) и вытянуть соответствующее число карт. Если карта красной масти, смотри первую колонку, если чёрной — вторую.

Вороны Восточно-Техасского Университета

Ворон стал символом университета в 1907 году в память о герое Техаса, легендарном Сэме Хьюстоне, которого прозвали Вороном индейцы чероки.

Альма-матер

О, Ворон Летящий,
Ты паришь в вышине,
Твои крыла в синеве —
Как для недругов меч
Разящий.
За доблесть, славу и честь
Сдвинем кубки, ура!
Их наполним вином
Пьянящим!

Клич Бойцовых Воронов

Ворон, бей
Ворон, бей
Чёрно-белые, быстрей!
Ворон, бей
Ворон, бей
Супостатов не жалей!
Воронов поберегись,
Да с пути посторонись!
Вороны идут,
Гол тебе забьют!

ТИП ОРГАНИЗАЦИИ

Карта	Основная функция
2–5	**Волонтёрское общество:** посвящено проведению различных благотворительных мероприятий.
6–9	**Общественный клуб:** место для новых знакомств и встреч с интересными людьми.
10	**Спортклуб:** объединение людей, заинтересованных в поддержании и улучшении своей физической формы.
Валет	**Общество профессионального развития:** посвящено установлению полезных знакомств в сфере будущей профессиональной деятельности.
Дама	**Элитный клуб:** семейные дела.
Король	**Политический клуб:** организация, занимающаяся установлением и развитием контакта с государственными ведомствами и политическими деятелями.
Туз	**Культурологическое общество:** сообщество, посвящённое изучению и распространению той или иной культуры.
Джокер	**Тайное общество:** Закрытая группа, созданная с некой определённой целью, например, для того, чтобы помочь своим членам сделать карьеру и добиться успеха после окончания колледжа.

ГОРОЖАНИН (МЕЛКИЙ)

Персонаж — не студент, а местный житель, который просто тусуется со своими друзьями из ВТУ. Он игнорирует экзамены, отрывы и внеклассные занятия (однако может участвовать в приключениях как добровольный помощник, парень/девушка одного из персонажей-студентов и т. п., но большая часть превратностей студенческой жизни остаётся для него за бортом). У горожанина есть необременительная работа, которая обеспечивает его карманными деньгами (см. стр. 24) в том же объёме, что и любого студента.

МАГНИТ ДЛЯ НЕПРИЯТНОСТЕЙ (МЕЛКИЙ/КРУПНЫЙ)

Проблемы, так или иначе, всегда находят этого персонажа. События никогда не протекают по задуманному, а все планы неизменно рушатся под натиском непреодолимых обстоятельств. Один раз за встречу с твоим персонажем приключается какая-нибудь неприятность. Это может быть встреча с обидчивой бывшей, безумная (но очень горячая) девица, полицейский, недолюбливающий персонажа и обожающий выписывать квитанции, лопнувшая шина, посыпавшийся жёсткий диск или вражеская атака, целью которой должен стать случайный персонаж.

Мелкая разновидность этого *изъяна* подразумевает неприятные, но всё-таки сиюминутные проблемы. Если же *изъян* крупный, то и проблемы будут куда более серьёзными или долговременными.

НАДОЕДЛИВЫЙ СОСЕД (МЕЛКИЙ)

Твой сосед по комнате (*статист*) — настоящая заноза в заднице. Он (или она) всегда появляется в самое неподходящее время, постоянно болтает или рвётся участвовать в каждом твоём

приключении. Пройди проверку по приведённой далее таблице, чтобы определить присущий ему мелкий *изъян*.

Если с твоим товарищем по комнате случится несчастье, придётся либо создать ещё одного, либо выкупить этот *изъян*, пожертвовав *повышением*.

*НИЩЕБРОД (КРУПНЫЙ)

Этот студент — выходец из очень бедной семьи (если у него, конечно, вообще есть семья). Он либо учится по стипендии, либо накопил денег на обучение самостоятельно, но теперь вынужден растягивать свои кровные $250 на целый семестр (см. Карманные деньги на стр. 24).

ПРОКЛЯТЫЙ (КРУПНЫЙ)

Похоже, этого студента повсюду поджидают неприятности. Может быть, это семейное проклятие, доставшееся ему от предков, а может и кармическая расплата за то, что в школе он был таким придурком. В начале каждой игровой встречи игрок тянет карту и консультируется с *таблицей проклятий* (см. стр. 19), чтобы выяснить, какая неприятность будет досаждать персонажу в этот раз.

ПУГЛИВЫЙ (МЕЛКИЙ)

Твой студент — нервный, как длиннохвостая кошка в комнате, полной кресел-качалок. Если он проваливает проверку *храбрости*, то к результату его проверки по таблице *страха* прибавляется +2.

СДВГ (МЕЛКИЙ)

У твоего персонажа большие сложности с учёбой из-за — смотри, белка! — синдрома дефицита внимания и гиперактивности. Он получает штраф –2 к *успеваемости* (см. стр. 32) и *проверкам внимания*, но это же легкомысленное отношение к окружающей действительности даёт +2 к *проверкам характера* и *смекалки*, когда персонаж противостоит атакам, требующим *поединка воли*.

ГРЕЧЕСКОЕ НАЗВАНИЕ

Карта	Красная	Чёрная
2	Альфа (A)	Бета (B)
3	Гамма (Γ)	Гамма (Γ)
4	Дельта (Δ)	Дельта (Δ)
5	Эпсилон (E)	Дзета (Z)
6	Эта (H)	Тета (Θ)
7	Йота (I)	Каппа (K)
8	Лямбда (Λ)	Мю (M)
9	Ню (N)	Кси (Ξ)
10	Омикрон (O)	Пи (Π)
Валет	Ро (P)	Сигма (Σ)
Дама	Тау (T)	Ипсилон (Υ)
Король	Фи (Φ)	Хи (X)
Туз	Пси (Ψ)	Омега (Ω)
Джокер	Тяни ещё раз. Тип организации — тайное общество.	

ТУСОВЩИК (МЕЛКИЙ)

Этот студент считает, что учёба в университете должна постоянно сдабриваться отвязными тусовками. Каждый раз, как ему выпадает шанс как следует повеселиться (студенты идут на вечеринку или Декан объявляет, что у студентов выдалось свободное время), он неизменно срывается с привязи и уже наутро пребывает в состоянии физического и духовного изнеможения. Или просто страдает от похмелья. Каждый раз, тусуясь на вечеринке, студент должен проходить *проверку выносливости* (–2). При *успехе*

АНТИТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ ТАБЛИЦА

d6	Эффект
1	**Замыкание**: устройство ломается. Чтобы его починить, потребуется *проверка ремонта* (–2) и d6 часов.
2–3	**Зависание**: устройство зависает. Чтобы оно заработало, потребуется перезагрузка, которая обычно занимает около d6 минут.
4	**Тормоза**: устройство работает, но лишь с половиной своей обычной скорости и/или эффективности.
5–6	**Норма**: Устройство работает как обычно. В целом.

ТАБЛИЦА НАДОЕДЛИВЫХ СОСЕДЕЙ

d10	Изъян
1	СДВГ
2	*Длинный язык
3	*Заблуждения
4	*Дурная привычка
5	*Дурной характер
6	Гиперопека
7	Магнит для неприятностей
8	*Боязнь
9	*Упрямство
10	*Мстительность

вечеринка проходит для него без последствий. При провале персонаж получает один уровень *усталости*. Эта *усталость* исчезнет через 12 часов, если студент будет много пить (имеются в виду безалкогольные напитки) и плотно поест. Даже если из-за этого уровня *усталости* студент окажется *при смерти*, никаких дополнительных последствий (вроде смерти) это обстоятельство не вызовет.

НОВЫЕ ЧЕРТЫ

Ниже приведены новые и немного доработанные старые *черты* (помечены звёздочкой), призванные как можно лучше передать атмосферу жизни на кампусе ВТУ.

Напоминаем, что персонажи «Восточно-Техасского Университета» — студенты-очники, которые начинают игру первокурсниками (соответствует *рангу новичка*), затем становятся второкурсниками (*закалённый*), третьекурсниками (*ветеран*) и, наконец, старшекурсниками (*герой*). В требованиях *черт* указаны *ранги*, характерные для мира «Восточно-Техасского Университета».

ЧЕРТЫ ПРЕДЫСТОРИИ

*АРИСТОКРАТ

Требования: *первокурсник*

Эта *черта* обозначает, происхождение из богатой и/или знаменитой семьи, чрезвычайно озабоченной своим имиджем в глазах общественности. Как и в «Дневнике авантюриста», студент с этой *чертой* получает +2 к *харизме* и *черту богатство*. При этом положение обязывает его не нарываться на неприятности и избегать любых проблем с законом. Как именно подобные ограничения повлияют на студента — решать Декану, но в случае эксцессов неприятного разговора с «главой семейства» и пристального внимания прессы избежать, скорее всего, не удастся.

*БОГАТСТВО/БОГАТСТВО+

Требования: *первокурсник*

По студенческим меркам этот персонаж — настоящий богач. Он получает деньги из родительского кармана, из трастового фонда или иного подходящего источника. Сумма карманных денег (см. стр. 24) у персонажа с богатством возрастает до $1.000, с богатством+ до $1.500.

ТАБЛИЦА ПРОКЛЯТИЙ

Карта	Изъян
2	Провалы в памяти налагают штраф –1 на проверки *смекалки* и всех зависящих от неё навыков.
3	Штраф –2 на все проверки *выносливости* при сопротивлении опасностям (см. ДА).
4	–1 *фишка*.
5	Игрок не получает карт приключений перед началом этой встречи. Если колода приключений не используется, на проверки *характера* при попытке *выйти из шока* налагается штраф –2.
6	От персонажа дурно пахнет. –1 к *харизме* на всю встречу.
7	На все *проверки на прочность* налагается штраф –2.
8	На все проверки *храбрости* налагается штраф –2.
9	Реакция персонажей Декана на протяжении этой встречии ухудшается на одну ступень. Нейтральные становятся несговорчивыми, несговорчивые — враждебными и т. д. Встреча с любыми враждебными персонажами неизбежно заканчивается стычкой.
10	Высокотехнологические устройства в руках этого студента на сей раз ведут себя особенно капризно. См. *изъян антитехнологическая аура*. Если у персонажа уже есть этот *изъян*, то при «зависании» и «замыкании» устройство выходит из строя. Чтобы его починить, потребуется пройти *проверку ремонта* (–2) и потратить сумму в размере 50% стоимости самого устройства на замену пришедших в негодность деталей.
Валет	У персонажа начинается тремор конечностей. –1 к *проверкам ловкости* и всех зависящих от неё навыков.
Дама	Неудача на любовном фронте. Если студент состоит в романтических отношениях с персонажем Декана, они претерпевают разрыв (или аналогичный по накалу страстей негативный эффект). Если романтических отношений нет, у персонажа на время этой встречи появляется навязчивый поклонник.
Король	Из-за лёгкого недомогания персонаж получает один уровень *усталости*. Пока длится встреча, избавиться от него нельзя, но, потратив $20 на лекарства, это недомогание можно временно «приглушить» на d6 часов. За одну встречу лекарство применяется не больше четырёх раз.
Туз	Неожиданные расходы — квитанция за неправильную парковку, штраф, внезапно сломавшийся компьютер и т. д. В любом случае, это досадное происшествие обойдётся персонажу в $10 x 2d6.
Джокер	Студент навлекает на себя гнев случайного (т. е. выбранного Деканом) персонажа или группы персонажей, которые на встречу или две превращают его жизнь в сущий ад. Это может быть какое-нибудь сверхъестественное существо, организация (скажем, враждебное братство/сестринство), университетский преподаватель или даже органы правопорядка!

ВЕРУЮЩИЙ

Требования: *первокурсник, характер d6+*

Такие студенты верят в некую высшую силу: божество, духов или, быть может, в собственный разум и силу воли. Обычно вера характерна для религиозных людей, но в данном случае это совсем не обязательно.

Верующие персонажи получают +2 к результату всех *встречных проверок характера*, связанных с верой в свои убеждения, в том числе при сопротивлении тёмным силам (последнее слово за Деканом).

МЕСТНАЯ ЗВЕЗДА

Требования: *первокурсник*

Некоторые из студентов ВТУ тоже родились и выросли в округе Голан, но этот студент ещё и довольно популярен среди тамошних жителей. Его рады видеть на всех городских тусовках, а местные сплетники всегда готовы лишний раз перемыть ему косточки. Реакция персонажей Декана по отношению к этому герою всегда на одну ступень выше, чем определяет результат броска кубиков. Если же Декан сочтёт, что это уместно, то эта *черта* может сработать и в отношении тех персонажей, чья реакция определена им заранее. Эту *черту* можно получить только на этапе создания персонажа.

ХАЛЯВЩИК

Требования: *первокурсник, смекалка d8+*

Некоторым студентам по непонятной причине хорошо даются экзамены, даже если они посвящают учёбе куда меньше времени, чем другие. Персонажи с этой *чертой* получают +2 к *успеваемости*.

БОЕВЫЕ ЧЕРТЫ

ПУТЬ ЗЕБРЫ

Требования: *первокурсник*

Будь в стаде — будь в безопасности! Студент получает +2 к *защите*, если находится рядом со своим союзником или иным дружественным персонажем (слово за Деканом).

СТРЕЛОК

Требования: *старшекурсник, стрельба d10+*

Пистолет этого старшекурсника — продолжение его собственной руки. Он способен выбить оружие у безумного сектанта или попасть чупакабре в глаз с двадцати шагов.

Штраф на попадание (любой — в том числе за *усталость*, *ранения*, *расстояние* и т. д.), который стрелок получает при стрельбе из пистолета, уменьшается на 2.

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

БЕССТРАШИЕ

Требования: *старшекурсник, *смелость, отвага, характер d8+*

Это, конечно, не полное отсутствие чувства страха, но очень близко к тому. Если студент проваливает *проверку храбрости*, то для проверки по таблице *страха* Декан вместо d20 должен использовать d12.

ВЕДЬМА/КОЛДУН

Требования: *третьекурсник*

Вообще говоря, мир знает множество хороших ведьм и колдунов. Будем надеяться, что твой герой останется одним из них.

Проводя ритуал (к третьему курсу ты, скорее всего, уже будешь знать, что это такое), студент может игнорировать до двух пунктов слож-

ности ритуала. Это правило не распространяется на остальных участников — им придётся проходить свою *проверку* без всяких поблажек.

ВЕРУЮЩИЙ+

Требования: *старшекурсник, верующий, характер d8+*

Вера персонажа — в научную картину мира, Бога или что-то другое — настолько сильна, что вселяет страх в потусторонних существ.

Если злое сверхъестественное создание пытается напрямую воздействовать на такого персонажа, оно получает штраф –2 к *проверкам параметров*.

МНОГОЗАДАЧНОСТЬ

Требования: *первокурсник, смекалка d6+, характер d6+*

Персонаж преуспел в деле организации своего свободного времени. В начале каждого семестра этот студент может выбрать два внеклассных занятия вместо одного, чтобы воспользоваться преимуществами (и недостатками) обоих.

ОТВАГА

Требования: *второкурсник, характер d6+*

Герой заглянул тьме прямо в глаза и научился обуздывать свой страх. Если студент получает штраф к своим *проверкам храбрости*, значение штрафа (или суммы штрафов) уменьшается на 2. Этот эффект распространяется и на модификаторы проверок по *таблице страха*.

УБИЙЦА ДЕМОНОВ

Требование: *старшекурсник*

Дар убийцы демонов обычно передаётся от отца к сыну или пробуждается в результате какого-нибудь сверхъестественного события, будь то благословение свыше или падение в купель с кровью демона. Как бы то ни было, убийца демонов получает +2 к *проверкам храбрости*, если источником страха служит место, существо или событие, связанное с демонической природой (сам демон, его прислужники, тёмные силы и т. п.), и игнорирует демоническую защиту от обычного оружия.

УМНИК

Требования: *старшекурсник, смекалка d10+*

Этот студент не просто обращает внимание на то, что говорят на лекциях, он это накрепко запоминает — как и большую часть всего увиденного, прочитанного или услышанного.

Умник получает +2 к *проверкам расследования*. Кроме того, теперь он может проводить изыскания, не прибегая к сторонним источникам информации, но опираясь исключительно на собственную память. При этом вместо упомянутого преимущества он получает штраф –2.

ПОТУСТОРОННИЕ ЧЕРТЫ

БИОЭНЕРГЕТИК

Требования: *второкурсник, экстрасенс, характер d8+*

Эта *черта* позволяет студенту чувствовать биоэнергетическое поле другого живого существа — так называемую «ауру».

Биоэнергетик может «увидеть» ауру цели, находящейся от него на расстоянии не более трёх метров (считывание ауры по фото или видео невозможно) — для этого он должен пройти *проверку характера* (–2). В случае *успеха* биоэнергетик выясняет общее эмоциональное (счастлив, грустит, злится, нервничает и т. д.) и физическое (болен, ослаблен, полон сил и т. д.) состояние цели. *Успех* с *подъёмом* даёт более детальную информацию о здоровье цели — персонаж может узнать, не испытывает ли она усталость, не одержима ли духами, не страдает ли от контузии, не больна ли раком, диабетом и т. д.

Провал добавляет персонажу один уровень *усталости* и лишает его биоэнергетических способностей на 24 часа.

ВЫУЧЕННЫЙ РИТУАЛ

Требования: *первокурсник, ритуальная магия d6+*

Персонаж сумел выучить наизусть один магический ритуал и теперь может воспроизвести его по памяти без помощи гримуара. Эту *черту* можно брать несколько раз — по разу на каждый имеющийся в распоряжении студента ритуал.

ДУХ-ХРАНИТЕЛЬ

Требования: *первокурсник, характер d8+*

Дух покойного друга или любимого человека присматривает за этим персонажем. Дух может принадлежать кому угодно, от бывшего соседа по комнате, неделю назад растерзанного оборотнями, до пса, который умер, когда ты учился в шестом классе.

Персонаж и дух-хранитель прекрасно видят друг друга, но слышать своего собеседника способен только дух (тот самый случай, когда может пригодиться язык жестов). На данном этапе полноценное общение с духом-хранителем возможно лишь при помощи ритуала *могильный глас*.

Хранитель даёт персонажу +2 ко всем *встречным проверкам*, подразумевающим противостояние с другими духами, но он может действовать и как вполне самостоятельный персонаж-союзник под управлением Декана, способный выручить своего подопечного из беды или предупредить его об опасности. Дух-хранитель неразрывно связан со своим подопечным и не может отдаляться от него на расстояние, превышающее значение *характера* духа-хранителя в *клетках* (если, конечно, этому не препятствует *защитный круг*).

ИЗБРАННЫЙ

Требования: *старшекурсник, характер d8+*

Силы добра благоволят тем, кто, невзирая на опасность, встаёт на защиту правого дела. Время от времени они даже награждают своих чемпионов.

Когда персонаж тратит *фишку*, чтобы пройти заново проверки *параметра*, он может бросить кубики дважды и выбрать лучший результат.

МЕДИУМ

Требования: *третьекурсник, дух-хранитель*

Отныне ты можешь слышать своего духа-хранителя. Помимо того, что теперь персонаж способен наладить с ним полноценное общение, дух-хранитель может служить своеобразным «переводчиком» между миром духов и своим подопечным. Это не означает, что нужный дух непременно явится и правдиво ответит на все вопросы (как в случае с ритуалом могильный глас), но мёртвые в целом воспринимают этот способ коммуникации более благосклонно — персонаж получает +2 к *харизме* при общении с духами.

ПРОВИДЕЦ

Требования: *первокурсник, экстрасенс, *шестое чувство, характер d8+*

Время от времени персонажу являются видения будущего. Эти видения всегда мимолётны, и почти всегда смутны и неразборчивы, но все они, как правило, несут предостережение об опасности, угрожающей жизни студента или его друзей.

Один раз за встречу Декан должен выбрать наиболее подходящий момент, чтобы описать персонажу какое-нибудь событие из его ближайшего будущего. При этом стоит помнить, что будущее крайне переменчиво, и события могут вообще не произойти, но видение должно описывать какое-нибудь как минимум вероятное событие, или событие, которое случится, только если провидец проигнорирует полученное предупреждение.

Персонаж должен пройти *проверку характера*

сразу после окончания видения — Декан может сделать эту проверку легче или сложнее, в зависимости от силы видения. Если провидец провалит эту проверку, он получит уровень *усталости*, который исчезнет только через восемь часов. Это состояние может принимать вид сильного носового кровотечения, приступов мигрени или просто переутомления.

ПСИХОМЕТРИЯ

Требования: *третьекурсник, биоэнергетик, характер d10+, внимание d8+*

Прикасаясь к неживым объектам, персонаж может попытаться уловить впечатления или образы, связанные с их прошлым.

Чтобы добиться этого, студент должен пройти *проверку характера* (–2). *Успех* даст лишь общее впечатление о самом важном (или страшном) событии, связанном с этим объектом, и только *успех* с *подъёмом* позволит выяснить хоть какие-то детали. Например, при *успехе* герой почувствует, как нож, который он держит в руках, вонзается в чьё-то тело, а при *успехе* с *подъёмом* он уже будет знать, что человек, который нанёс этот удар, носил кольцо с камнем в форме кошачьего глаза.

*ШЕСТОЕ ЧУВСТВО

Требования: *первокурсник, экстрасенс*

Чтобы получить эту *черту* из «Дневника авантюриста», студент должен быть *экстрасенсом* (см. далее). Соответственно, если опасность, которую персонажу с шестым чувством пытается предугадать, проистекает из какого-нибудь сверхъестественного источника, экстрасенсорное восприятие персонажа нивелирует обычный штраф –2 к *проверке внимания*.

ЭКСТРАСЕНС

Требования: *первокурсник, характер d6+*

Что-то делает этого студента восприимчивым к присутствию паранормальных существ и колебаниям пронизывающих мир «тонких материй».

Он получает +2 к *проверкам*, позволяющим почувствовать сверхъестественных существ или вступить с ними в контакт. Стоит отметить, что подобные создания прекрасно чувствуют эту восприимчивость, а потому и сами могут попытаться поговорить с экстрасенсом. Проблема в том, что в мире ВТУ подобное «общение» может оказаться очень опасным.

Я ВИЖУ МЁРТВЫХ ЛЮДЕЙ

Требования: *третьекурсник, биоэнергетик*

Будь то последствия некоего травмрующего опыта или результат необыкновенного стечения обстоятельств, но персонаж способен видеть призраков. Студент видит существ, обладающих особенностью *бесплотный*, вне зависимости от того, желают они того или нет.

Оборудование, оружие и инструменты

Считается, что на момент начала игры студенты ВТУ уже заплатили за обучение, учебники, жильё и питание в университетской столовой. Кроме того, подразумевается, что у каждого из них есть ноутбук, сотовый телефон, куча одежды, книг, игр и прочих радостей современного студента. У некоторых из них может быть даже собственная машина (см. стр. 29).

За вещи, купленные после начала игры, будь то цветы, билеты в кино на последний ряд, осиновые колья, молотки, боеприпасы, хитроумные приспособления для охоты за привидениями или штрафы за неправильную парковку, студенту предстоит платить из своих карманных денег.

Количество карманных денег у каждого студента увеличивается на определённую сумму в начале каждого семестра. Эти деньги они могут получать от родителей, из студенческих займов или благодаря периодическим подработкам в ночную смену на заправках пайнбоксской сети «Заправь-и-Заправься» (см. стр. 34).

Внеуниверситетское жильё: По правилам ВТУ первокурсники и второкурсники обязаны проживать на территории университетских общежитий. Когда персонажи становятся третьекурсниками, они получают возможность выбрать: остаться в общежитии или переехать в съёмное жильё (квартиру или, если вскладчину, дом) за пределами кампуса. Как бы то ни было, сумма поступающих карманных денег не меняется — в этом отношении всё остаётся так, словно персонаж по-прежнему живёт в общежитии.

Карманные деньги

Карманные деньги, которые персонаж получает в начале каждого семестра, — это свободные средства, остающиеся у него на руках после всех первоочередных расходов. Остаток этот невелик, так что его следует тратить с умом.

Примечание: Поскольку суммы, имеющие хождение в этом игровом мире, весьма ограничены, легче всего их отсчитывать при помощи бумажных «денег» из «Монополии» или иной подобной игры.

Лицензия на оружие

Ношение «длинноствольного оружия» вроде дробовиков и винтовок (за исключением автоматического оружия, обрезов и компактных скорострельных дробовиков) легально в большинстве общественных мест.

КАРМАННЫЕ ДЕНЬГИ

Сумма	Состоятельность
$250	Бедный (*изъян нищеброд*)
$500	Средний класс (без особых *изъянов* и *черт*)
$1.000	Богатый (*черта богатство*)
$1.500	Невероятно богатый (*черта богатство+*)

«Открытое ношение» пистолетов разрешено исключительно на территории своей частной собственности, охотничьих угодий (при наличии лицензии на отстрел дичи) или во время публичных мероприятий соответствующей направленности.

«Скрытое ношение» пистолетов разрешено лицам, достигшим 21 года и прошедшим стандартную полицейскую проверку. Отказывают в выдаче разрешения лицам, проявляющим признаки употребления наркотических веществ, состоящим на учёте в полиции или имеющим судимость за серьёзное преступление. Это разрешение дозволяет скрытое ношение незапрещённого огнестрельного оружия на публике (за исключением территории правительственных зданий, избирательных участков, учебных заведений (включая ВТУ), а также мест продажи алкоголя и проведения спортивных мероприятий). Разрешение на скрытое ношение оружия стоит $140, а для его получения необходимо пройти дактилоскопию, четырёхчасовой курс по основам техники безопасности и выждать 45 дней — срок на рассмотрение заявления.

ТОРГОВЛЯ

Ниже приведено описание некоторых личных вещей и правила их применения в игре. Все повседневные предметы из «Дневника авантюриста» также продаются и в Пайнбоксе. Хоть мир «ВТУ» и является альтернативной реальностью, но основан на современном мире, поэтому в магазинах Пайнбокса (см. Путеводитель по Пайнбоксу, стр. 38) студенты могут купить практически всё, что продаётся в настоящих магазинах, причём за обычную для этих самых магазинов цену.

Для студентов, нуждающихся в деньгах, могут оказаться полезными услуги ломбардов Пайнбокса, куда можно сдавать ненужные вещи. Если студент пришёл в ломбард одолжить денег (под залог имущества) или продать что-нибудь, он делает это по следующим правилам:

Для начала, продавец должен пройти *проверку убеждения* (сложность которой Декан волен изменять по своему усмотрению, в зависимости от востребованности и цены залога) — *успех* означает, что ломбард готов либо дать ему в долг до 10% от стоимости вещи, либо сразу купить её за 20% стоимости (20% и 30% соответственно, если при *убеждении* произошёл *успех* с *подъёмом*). Чтобы вернуть заложенную вещь в первые 30 дней, студент (или любой другой человек с его закладной) должен выплатить ломбарду 120% от суммы залога. Ещё 30 дней после этого товар можно выкупить за 150% от суммы залога. Когда проходят эти 60 дней, заложенная вещь становится собственностью ломбарда.

ОБЫЧНЫЕ ВЕЩИ

Название	Вес	Цена
Аптечка первой помощи: небольшой контейнер, в котором лежат бинты, пластырь (обычный и бактерицидный), антибактериальный спрей и аспирин. Содержимого хватит на то, чтобы четыре раза обеспечить преимущество +1 к *проверке лечения*.	0,5	$25
Бинокль: обычный бинокль с десятикратной оптикой.	0,5	$40
Бинокль, ПНВ: это электронное устройство позволяет своему владельцу видеть, что происходит в темноте. «Активный элемент» бинокля (по сути, небольшой фонарик) излучает невидимый невооружённым глазом свет и позволяет пользователю устройства игнорировать штрафы за освещение. Дистанция видимости при этом увеличивается в десять раз.	0,5	$100
Датчик движения: эти инфракрасные датчики способны засечь движение в радиусе 12 метров. Обычно их используют для автоматического включения сигнализации или другого устройства, например, видеокамеры.	0,5	$90
Диктофон: лучшие из этих устройств способны хранить в своей памяти до шести часов высококачественного звука. Их нередко используют для записи феномена электронных голосов.	0,5	$100
Профессиональный компас: этот компас указывает на север в любой ситуации, хоть вверх ногами, хоть на бегу. Он обеспечивает преимущество +2 к *проверкам выживания*, когда персонаж пытается сориентироваться на местности. Если дело происходит в местах вроде Биг Тикет, эта вещица вполне может спасти тебе жизнь.	—	$30
Радиогарнитура: головная гарнитура с наушником, микрофоном и приёмопередатчиком, способным обеспечить связь на расстоянии до 4 километров в идеальных условиях и до 1,5 километров — в условиях, приближенных к реальности.	—	$80 за 2
Рация (пара): набор из двух 22-канальных приёмопередатчиков размером с трубку стационарного телефона. В идеальных условиях мощности передатчиков хватает на поддержание связи друг с другом на расстоянии до 32 километров. На практике же они редко «бьют» дальше, чем на 10–15 километров.	0,5	$60 за 2
Цифровой камкордер: памяти этой цифровой видеокамеры хватает на 20 часов высококачественного видео. В её конструкцию входит система пассивного светоусиления, которая игнорирует штрафы за сумерки и темноту в радиусе 10 метров.	6	$200
Цифровой фотоаппарат: эта простенькая камера высокого разрешения оснащена таймером и пультом дистанционного управления. Выставь все настройки на максимум и будь готов снимать!	1	$150

ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ

Помимо холодного оружия, перечисленного в «Дневнике авантюриста», студенты могут использовать и то, что представлено ниже.

Название	Урон	Вес	Цена
Бензопила (небольшая, около 35 см) *Примечание: 1 на игральной кости драки (независимо от дикого кубика) означает, что персонаж причиняет урон себе, а не цели.*	2d6+2	5	$100
Деревянный колышек	Сила+d4	0,1	—
Катана (сувенирная)	Сила+d6	3	$80
Кувалда	Сила+d6	5	$30
Лёгкая дубинка (палка, ножка от стола)	Сила+d4	0,5	—
Молоток	Сила+d4	0,5	$10
Мясницкий тесак	Сила+d4+1	0,5	$20
Нейлер (беспроводной гвоздезабивной пистолет)	2d4–2	2,5	$200
Нож (выкидной, перочинный, кухонный)	Сила+d4	0,5	$10
Пожарный топор	Сила+d6	2,5	$75
Триммер	d6	1,5	$30
Туристический топорик	Сила+d4	0,5	$20
Тяжёлая дубинка (металлическая бейсбольная бита, хоккейная клюшка)	Сила+d6	1,5	$20

СРЕДСТВА САМООБОРОНЫ

Название	Дистанция	Урон	Ск.	Вес	Цена
Газовый баллончик	1/2/–	особый	1	0,25	$10
Примечание: *эти распылители с едким перцовым аэрозолем используются для самообороны или при задержании чрезмерно агрессивных подозреваемых. При успехе при стрельбе из газового баллончика цель должна немедленно пройти проверку выносливости (–2) (или (–4), если при стрельбе случился успех с подъёмом). Провал проверки выносливости означает, что цель оказывается в шоке как минимум на d4 раунда и получает уровень усталости. Впрочем, даже если из-за этого уровня усталости цель окажется при смерти, никаких дополнительных последствий (вроде смерти) это обстоятельство не вызовет. Полученная таким образом усталость исчезает со скоростью уровень за десять минут. Скорость увеличивается до одного уровня в минуту, если у цели есть возможность тщательно промыть глаза большим количеством воды.*					
Шокер/Тазер	1/2/4	Особый	1	0,5	$150
Примечание: *эти устройства для самообороны временно обездвиживают цель при помощи разряда электрического тока. Шокер — это устройство, срабатывающее при касании, а тазер — стрелковое оружие с дистанцией 1/2/4. В любом случае, при успешной проверке попадания цель автоматически получает один уровень усталости и должна немедленно пройти проверку выносливости (–2) (или (-4), если при атаке случился успех с подъёмом). Провал проверки выносливости означает, что цель падает навзничь и оказывается в шоке как минимум на d4 раунда. Если, получив уровень усталости, цель окажется при смерти, она потеряет сознание, но придёт в себя через 10 минут, как только исчезнет первый уровень усталости. Остальная усталость также исчезнет со скоростью уровень за десять минут.*					

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ И МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Ниже приведено описание новеньких «стволов», продающихся в оружейных и спортивных магазинах Техаса. При желании, конечно, можно купить и оружие, бывшее в употреблении, — Декан вправе либо просто уменьшить цену на 20%, либо вообще свериться с расценками какого-нибудь действующего оружейного магазина. Стоимость боеприпасов см. в «Дневнике авантюриста».

Название	Дистанция	Урон	Ск.	Боезапас	Мин. сила	Вес	Цена
Луки и пистолеты							
Композитный лук	12/24/48	2d6	1	1	d6	2	$350
Примечание: современные охотничьи стрелы стоят $50 за шесть штук и дают +1 к урону. Спортивные стекловолоконные стрелы дают −2 к урону и стоят $20 за шесть штук.							
Colt 1911 (.45)	12/24/48	2d6+1	1	7	—	2	$900
Примечание: ББ 1, полуавтомат							
Colt «Peacemaker» (.45)	12/24/48	2d6+1	1	6	—	1,5	$1.400
Примечание: ББ 1, револьвер							
Glock (9 мм)	12/24/48	2d6	1	17	—	1,5	$500
Примечание: ББ1, полуавтомат							
IMI «Desert Eagle» (.50)	15/30/60	2d8	1	7	d6	4	$1.250
Примечание: ББ 2, полуавтомат							
Ruger (.22)	10/20/40	2d6−1	1	9	—	1	$300
Примечание: полуавтомат							
S&W (.357)	12/24/48	2d6+1	1	6	—	2	$700
Примечание: ББ 1, револьвер							
S&W (.44)	12/24/48	2d6+1	1	6	—	2,5	$800
Примечание: ББ 1, револьвер							
Дробовики Все дробовики имеют +2 к проверкам стрельбы на средней и дальней дистанции							
Двустволка (12 калибр)	12/24/48	1-3d6	1–2	2	—	5,5	$450
Обрез двустволки (12 кал.)	5/10/20	1-3d6	1–2	2	—	3	$275
Помповый дробовик (12 кал.)	12/24/48	1-3d6	1	6	—	4	$325
Streetsweeper (12 кал.)	12/24/48	1-3d6	1	12	—	4	$550
Винтовки							
.30–06	24/48/96	2d8	1	5	d6	4	$550
Примечание: ББ 2, продольно-скользящий затвор. Название произносится как «тридцать ноль-шесть».							
Винтовка калибра .22	18/36/72	2d4+1	1	10	—	3	$225
Примечание: Используется для охоты на белок и обучения детей стрельбе.							
Marlin 1895 (.45–70)	24/48/96	2d8	1	15	d6	5	$500
Примечание: ББ 2							

Название	Дистанция	Урон	Ск.	Боезапас	Мин. сила	Вес	Цена
Автоматы и пистолеты-пулемёты (В Пайнбоксе легальный доступ к автоматическому оружию есть только у ROTC и армии)							
АК-47 (7.62) *Примечание: ББ 2, авто*	24/48/96	2d8+1	3	30	d6	5	$600
H&K MP5 (9 мм) *Примечание: ББ 1, авто*	12/24/48	2d6	3	30	—	3	$450
M-16 (5.56) *Примечание: ББ 2, авто, 3В*	24/48/96	2d8	3	30	—	4	$1.000

БОЕПРИПАСЫ

Название	Вес	Цена
Ружейные патроны (свинцовая дробь) *Примечание: Вес и цена указаны в расчёте на 25 патронов.*	3/25	$15/25

ЗА БАРАНКОЙ

Техас большой. Даже относительно мелкий Пайнбокс занимает территорию в несколько квадратных километров, так что автомобиль здесь — даже если он принадлежит не тебе, а твоему другу — не роскошь, а жизненная необходимость. Все эти долгие дороги на фоне типичного техасского мироощущения приводят к тому, что люди рано или поздно начинают ездить быстро и довольно агрессивно.

Наличие у студента собственной машины, её класс и техническое состояние полностью зависят от его финансового положения:

Бедный: У студента есть подержанный мотоцикл или малолитражка. Вытяни две карты, посмотри их значение в *таблице болячек подержанных машин* (см. стр. 31) и примени оба результата. Если карты показали два одинаковых результата, просто усиль эффект болячки вдвое. Как вариант, у бедного студента может быть хороший велосипед и проездной, которые позволят ему бесплатно путешествовать по кампусу ВТУ и всему остальному Пайнбоксу. Однако для дальних поездок (например, на озеро Грейстоун) ему придётся либо приналечь на педали, либо найти того, кто согласится его подбросить.

Средний класс: У студента есть подержанная машина — что угодно, кроме внедорожников и спортивных. Тяни карту, чтобы при помощи *таблицы болячек подержанных машин* (см. стр. 31) выяснить, с чем ему придётся бороться. И да, болячки есть у всех подержанных машин.

Богатый: Этот студент может позволить себе любую машину, но новыми будут только машины классом от пикапа и ниже — для внедорожников и спортивных машин ему тоже придётся обращаться к *таблице болячек подержанных машин*.

Невероятно богатый: В кармане (или сумочке) у этого студента есть место для ключей от новенькой машины любого класса. Даже с сигнализацией. Даже в максимальной комплектации.

АВАРИИ

Считается, что у студентов с машиной есть полис автогражданского страхования, но первые $250 они в любом случае должны выплатить самостоятельно (так называемые «страховые вычеты»). Если у студента будут хорошие доводы (результат успешной проверки *убеждения*), эту сумму за него вполне могут выплатить родители. Зато цены на бензин в Техасе на 25% ниже, чем в среднем по стране!

ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

Ниже представлен весь спектр средств передвижения, доступных студентам ВТУ. Подержанные транспортные средства всегда обладают определёнными «болячками» (см. таблицу на стр. 31).

Название	Уск/ПС	Стойкость	Пассажиры
Дорожный мотоцикл	20/36	8 (2)	1+1
Кроссовый мотоцикл *Примечание: +4 к проверкам стойкости при прыжках, внедорожник.*	15/32	8 (2)	1
Чоппер	18/30	10 (2)	1+1
Малолитражка	10/36	10 (3)	1+3
Легковая машина *Примечание: подушки безопасности, элементы роскоши.*	20/40	11 (3)	1+4
Пикап *Примечание: подушки безопасности. В кузове пикапа может ехать ещё пять пассажиров, однако такой способ перевозки пассажиров запрещён законом штата.*	20/40	12 (3)	1+2 (7)
Внедорожник *Примечание: внедорожник, элементы роскоши.*	20/40	14 (3)	1+7
Спортивная машина *Примечание: подушки безопасности, элементы роскоши.*	30/56	10 (3)	1+3

БОЛЯЧКИ ПОДЕРЖАННЫХ МАШИН

Карта	Болячка
2	**Тугой старт:** каждый раз, когда это действительно важно, персонаж должен пройти проверку *вождения* (–2), если хочет завести эту машину. Классика жанра ужасов.
3	**Лысая резина:** покрышки этой машины глаже, чем лысина капитана Пикарда. Водитель получает штраф –1 к *проверкам вождения.*
4	**Сбоящий движок:** ускорение машины уменьшается на 2.
5	**Пожиратель топлива:** при каждом *повышении* (каждый раз, как случаются экзамены) запас карманных денег студента уменьшается на d6 × $10.
6	**Протечка:** двигатель этой машины плохо держит масло. Каждый семестр это обходится её владельцу в $20 дополнительных расходов.
7	**Перегрев:** у этой машины дырявая система охлаждения. Каждый раз, когда водитель проваливает проверку *вождения*, двигатель закипает и глохнет через d6 минут. После этого в него нужно залить новый антифриз ($10 долларов за порцию).
8	**Громкий выхлоп:** эту машину слышно за километр.
9	**Тянет влево:** со сход-развалом у этой машины определённо что-то не то. –1 к *проверкам вождения.*
10	**Ленивые лошадки:** *предельная скорость* машины уменьшается на 10.
Валет	**Двойник:** у кого-то есть машина, которая в точности похожа на твою, и добром это не кончится.
Дама	**Ревнивая стерва:** похоже, машина привязана к своему владельцу. Если за рулём сидит кто-то другой, он получает штраф –4 к *проверкам вождения.*
Король	**Тапок в пол:** время от времени двигатель этой машины срывается на повышенные обороты. По воле Декана машина увеличивает свою текущую скорость на 25%. Это длится d4 раунда или до тех пор, пока водитель не ударит по тормозам (*проверка вождения*).
Туз	**Гремлины:** электроника этой машины, кажется, живёт своей собственной жизнью, включаясь и выключаясь в самый неподходящий момент (это могут быть и фары, гаснущие на ночной трассе; и радио, врубающееся на полную катушку, когда нужно вести себя как можно тише; и т. п.).
Джокер	**Одержимость:** машина ведёт себя так, словно является вместилищем какой-то потусторонней сущности. Люди, которые верят в подобные вещи, говорят, что это случается, если в машину вселяется демон или дух погибшего в ней прежнего владельца. Так это или нет, решать Декану.

Правила игрового мира

Университетская жизнь «Восточно-Техасского Университета» имеет несколько характерных отличий от других игровых миров.

Успеваемость

Одной из особенностей «ВТУ» является поиск равновесия между желанием исследовать происходящие вокруг загадочные события и необходимостью периодически сдавать весьма непростые экзамены. Собственно, сессия может оказаться задачей не менее сложной, чем разгадка какой-нибудь древней тайны!

Осенний семестр в ВТУ длится с конца августа до середины декабря; весенний — с середины января до начала мая. Ход времени отмечается количеством полученных студентами пунктов опыта, так что, возможно, иногда Декану придётся устраивать «затишье» между приключениями, чтобы подгонять ход игрового времени под темпы развития персонажей игроков.

Экзамены

Четыре раза в год (в середине и в конце каждого семестра) студенты должны продемонстрировать, насколько хорошо они усвоили полученные знания. Игроки проходят экзаменационную проверку каждый раз, как набирают 5 пунктов опыта, прямо перед повышением. Сами экзамены случаются ровно тогда, когда будет удобно Декану — хоть до, хоть после, хоть во время приключения.

Технически, экзамен — это *проверка профильной дисциплины* (см. стр. 10), к результату которой следует прибавить *успеваемость* студента и вычесть сложность экзамена.

Сложность экзамена

Ранг	Сложность экзамена
Первокурсник	0
Второкурсник	1
Третьекурсник	2
Старшекурсник	4

Если игрок проваливает проверку, он «хватает хвосты» и получает −2 к *успеваемости* на следующих экзаменах. Если конечный результат экзаменационной *проверки* к тому же оказывается меньше 2, студента ставят на академический учёт — пока персонаж не сдаст экзамены, он получает −2 к *харизме* при общении

ТАБЛИЦА УСПЕШНОЙ СДАЧИ ЭКЗАМЕНОВ

2d6	Результат
2	**Прорыв:** гляди-ка, похоже, ты и вправду чему-то научился за этот семестр. Повысь значение любого *навыка* на одну *ступень* (не выше d12).
3–4	**Любимчик преподавателя:** на тебя обратил внимание один из профессоров (по выбору Декана). Реакция учителя на этого студента повышается на одну *ступень* (см. *таблицу реакций* в «Дневнике авантюриста»).
5–6	**Административные привилегии:** студент (пока что) числится на хорошем счету в администрации. До следующего своего *повышения* он получает черту *полезные связи* с любым (по выбору Декана) членом администрации университета (не преподавателем).
7	**Счастливая семёрка!** в этом семестре ты сделал что-то хорошее, и теперь карма возвращает тебе должок. До следующего своего *повышения* ты получаешь на одну *фишку* больше обычного.
8–9	**Халтурка:** кто-то из кампуса предложил тебе разовую подработку. Все детали остаются на откуп Декану, но речь идёт о вознаграждении в $25 × 2d6.
10–11	**«Хочешь выпить?»** другой студент (по выбору Декана) проявил к тебе интерес. Общаясь с ним (или с ней), персонаж получает +2 к *харизме*.
12	**«А это что такое?»** пока ты готовился к экзаменам, произошло нечто экстраординарное. Вытяни карту и передай её Декану — пусть он проконсультируется с *таблицей приключений в библиотеке* (стр. 100) и скажет, что тебя ждёт.

с преподавателями и администрацией университета. Если студент успешно сдаёт сессию, игроку следует бросить 2d6 и проконсультироваться с *таблицей успешной сдачи экзаменов* (см. выше). Если при экзаменационной проверке студент достиг *успеха* с *подъёмом*, он бросает кубики дважды и сам выбирает результат, который ему больше по душе.

Общеобразовательная программа: Студенты, которые ещё не определились со специальностью, проходят общеобразовательный курс. Во время экзаменов вместо проверки *профильной дисциплины* они совершают проверку *смекалки* (–1). Прежде чем стать третьекурсником, герой **обязан** определиться со своей будущей специальностью и выбрать профильную дисциплину.

СМЕНА СПЕЦИАЛЬНОСТИ

При желании студенты могут менять выбранную ранее специальность. С технической точки зрения это бесплатно — студент просто выбирает себе новую профильную дисциплину и сдаёт следующие экзамены, опираясь уже на неё.

ДВОЙНАЯ СПЕЦИАЛЬНОСТЬ

Особо амбициозные студенты могут обучаться сразу двум специальностям. Это непросто, так что они получают штраф –2 к *успеваемости*.

В отличие от обычных экзаменов, когда студент проходит проверку только одной *профильной дисциплины* (даже если у него есть целая куча непрофильных), двойная специальность подразумевает наличие двух *профильных дисциплин* и, соответственно, двух экзаменационных проверок (каждая из которых, однако, проводится по обычным правилам сдачи экзаменов). При этом результатом экзамена считается только лучшая из двух *проверок*. Студенты, которые сочтут эту ношу слишком обременительной, могут отказаться от одной из специальностей в начале следующего семестра.

Отрыв

Бесконечная учёба без отдыха рано или поздно доконает студента. Раз в семестр персонаж может уйти в отрыв, расслабиться, выпустить пар и заодно получить +1 к своей *успеваемости*. Отрыв считается интерлюдией, которая обыгрывается по соответствующим правилам, но вместо таблицы интерлюдий из «Дневника авантюриста» используется эта:

Трефы — личное время: персонаж делает что-то, что нравится лично ему. Это может быть марафон игр, живопись, создание собственной компьютерной игры, поездка домой, просмотр всех сезонов какого-нибудь интересного сериала, ночь большого свидания, охота, выезд на природу, чтение книг или комиксов и т. д.

Червы — вечеринка: время оторваться по полной программе. Неважно, будет то небольшой междусобойчик или громадная тусовка из тех, на которые в конце приезжает полиция — университет и вечеринки неразделимы, как сыр и ветчина. Это отличный способ повеселиться, познакомиться с новыми людьми и заложить фундамент бурных романтических отношений.

Бубны — потребительский экстаз: один из лучших способов развеяться — спустить немного денег. Вне зависимости от того, будет это пара модных шмоток, горячая новинка игровой индустрии, поход в дорогой ресторан или древний гримуар, случайно найденный на eBay, студенту предстоит потратить, по меньшей мере, 25% от суммы карманных денег, полученных им в начале этого (если речь о покупке за наличные) или следующего семестра (если о покупке в кредит).

Пики — дорожное приключение: на уикенд группа друзей поедет в один из больших городов, например, в Хьюстон или в Даллас. Там они могут пойти в клуб, пройтись по музеям, сходить в пеший поход с ночёвкой или нагрянуть в какой-нибудь большой магазин настольных игр. Как бы то ни было, поездка обойдётся в $50 наличными каждому из её участников.

Внеклассные занятия

Многое из того, чем занимается студент, происходит вне классных комнат и аудиторий. В начале каждого семестра герой может выбрать одно из описанных ниже внеклассных занятий. Некоторые из них подразумевают вступление в некую студенческую организацию, например, в сестринство. Если студент после этого сменит внеклассное занятие, это не значит, что он выходит из братства — он просто уделяет ему слишком мало времени, чтобы соответствующий эффект вступил в силу.

Ассистент преподавателя/репетитор

Чтобы студент мог посвятить своё свободное время этому внеклассному занятию, значение его профильной дисциплины должно быть

На экзаменах валят!

Говоришь, нечестно, что один-единственный бросок игральных костей может «испортить» тебе весь следующий семестр? В данном случае следует принять это как одну из уникальных особенностей игрового мира «ВТУ» наряду со всеми прочими превратностями студенческой жизни: вечеринками, свиданиями, известным студенческим безденежьем, злыднями-деканами и, да, в том числе — учёбой. И иногда тебе действительно придётся выбирать между подготовкой к сложному экзамену и охотой на разумных насекомых-телепатов.

Вообще же всё не так уж плохо. В «ВТУ» предусмотрена масса способов улучшить свою *успеваемость*: здесь и *черта халявщик*, и *внеклассные занятия*, и *отрывы*. Кроме того, вместо приобретения ещё одной чудесной боевой черты ты всегда можешь потратить опыт на развитие своей профильной специальности.

Впрочем, стоит признать, что, как бы упорно ты ни готовился, всегда есть шанс бросить кости из рук вон плохо и завалить-таки экзамен. Это тоже следует понять и принять как есть. Испей эту чашу до дна!

не ниже d8. В течение семестра герой нанимается репетитором или занимает должность ассистента одного из преподавателей ВТУ. В отличие от других способов подработки, этот не оказывает негативного воздействия на успеваемость студента, ведь он, фактически, работает и учится одновременно.

В качестве репетитора персонаж получает $25 × (значение его профильной дисциплины), или $200 за d8, $250 за d10 и $300 за d12.

Помогая преподавателю, студент получит вдвое меньше денег, но обретёт черту *полезные связи (профессор)* и доступ (ключи) к корпусу/аудитории/кабинету, в котором работает сам профессор.

БРАТСТВО/СЕСТРИНСТВО

Персонаж вступает в студенческое братство или сестринство (инструкцию по выбору названия см. на стр. 17). Студент получает черту *полезные связи* (братья/сёстры по организации) с +2 к *проверке убеждения*. Деятельное участие в жизни студенческой организации отнимает массу времени, так что *успеваемость* студента уменьшается на 1. Помни, что студент не обязательно покидает братство, если выбирает другое внеклассное занятие — он просто начинает уделять ему меньше внимания.

ВОЛОНТЁРСТВО

Персонаж записывается добровольным помощником в приют для животных, госпиталь, хоспис и т. п. Пока длится семестр, в награду за свои благие дела студент получает одну дополнительную *фишку* в начале каждой игровой встречи. Кроме того, он обретает *черту полезные связи*, которой можно воспользоваться только один раз, но с преимуществом +2 к *проверкам уличного чутья* и *убеждения*.

Эти полезные связи должны так или иначе перекликаться с родом благотворительной деятельности студента. Например, если это раздача бесплатной еды при Церкви Вознесения в Пайнбоксе, он, теоретически, может рассчитывать на помощь преподобного Майклза — тамошнего настоятеля.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗАНЯТИЯ

Студент усиленно посещает лекции в надежде на получение более высоких оценок. В этом семестре у него +2 к *успеваемости* и –1 к *харизме* при общении с остальными студентами — упорная учёба не способствует социализации и, кроме того, заставляет не столь прилежных учащихся ощущать лёгкое чувство вины.

ИГРЫ

Студент — хардкорный геймер. Он читал Толкиена, в курсе всех грядущих релизов комиксов и фильмов о супергероях и навскидку может расписать сюжетные линии нескольких сотен произведений жанра научной фантастики. Он либо проводит массу времени в интернете, фармя мобов в «World of Warcraft», либо постоянно зависает со своими проницательными и интеллектуальными друзьями, исследуя игровые миры какой-нибудь отмеченной множеством наград ролевой системы вроде «Дневника авантюриста». Одержимость деталями и интерес к сопутствующей информации даёт ему +2 к *проверкам* любых *знаний* (включая *общедоступные*), связанных с фольклором, мифологией и сверхъестественными явлениями.

КАДЕТ ROTC

Этот студент состоит в Корпусе Подготовки Офицеров Запаса, а по завершении университета он получит офицерское звание и поступит на действительную военную службу в Армию США. Этот персонаж знает кое-что о военных операциях и получает черту *полезные связи (кадеты ROTC)*.

НАЙМ РЕПЕТИТОРА

Студент нанимает человека, который помогает ему подтянуть *успеваемость*. Репетитор за $100 увеличивает её на 1, а репетитор за $250 — на 2.

ПОДРАБОТКА

У студента есть работа на неполный день: помощник коменданта общежития, продавец в круглосуточном магазине, оператор ПК или официант в «Пиццеферме». Эта работа каждый семестр приносит ему немного денег, но студент при этом должен регулярно появляться на своём рабочем месте (и, соответственно, проводить там сколько-то часов в неделю). Количество этих часов напрямую влияет на сумму заработка и *успеваемость* студента. Лёгкая работа даёт $50 в семестр, тяжёлая $100, но снижает успеваемость студента на 1. Очень тяжёлая работа даёт $250 и снижает *успеваемость* на 2.

ПОМОЩНИК БИБЛИОТЕКАРЯ/ СИСТЕМНОГО АДМИНИСТРАТОРА

Студент вызвался помогать в университетской библиотеке или компьютерной лаборатории (на выбор). Студент получает бессрочный доступ в одно из этих помещений, что даёт ему +2 к *проверкам расследования* при использовании лабораторных компьютеров или библиотечных книг (есть масса информации, которую можно найти только в одном из этих источников).

РОМАН

Любовь витает в воздухе. Студент полностью отдаётся своим романтическим порывам. Это укрепляет связь между ним и его девушкой (или ней и её парнем, если герой — девушка) и заставляет с новыми силами браться за любые испытания. Когда игрок тратит *фишку*, он может прибавить d6 к проверке любого из своих параметров, если Декан считает, что это оправдывается стремлением впечатлить свою любимую. Дела сердечные отнимают массу времени и денег. В этом семестре студент получает –1 к *успеваемости* и теряет 10% карманных денег.

СПОРТ

Чтобы студент мог посвятить своё свободное время этому внеклассному занятию, его *ловкость*, *сила* или *выносливость* должна иметь значение d8+. Студент входит в спортивную команду ВТУ по американскому или европейскому футболу, бейсболу, баскетболу, чирлидингу, плаванию и т. п. Постоянные нагрузки держат твоего персонажа в отличной физической форме и обеспечивают +1 к *проверкам* силы — включая проверки *урона* — или *ловкости* (по выбору персонажа). Это преимущество не увеличивается с каждым новым семестром и исчезает, если студент выберет себе другое внеклассное занятие. Участие в спортивной жизни университета требует массу времени и сил, так что его *успеваемость* при этом уменьшается на 1. Если студент желает, он может посвятить тренировкам ещё больше времени: тогда и положительный, и отрицательный эффект этого внеклассного занятия увеличатся вдвое.

СТУДЕНЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ

Чтобы студент мог посвятить своё свободное время этому внеклассному занятию, значение его *профильной дисциплины* должно быть не ниже d6. Персонаж вступает в дискуссионный клуб, кружок роботостроения, гильдию актёров, музыкальную группу или штат студенческой газеты, радиостанции или телекомпании. На протяжении всего семестра он получает +1 к проверке одного из своих навыков за исключением *ритуальной магии*. Все остальные навыки разрешены — включая боевые (персонаж может вступить в стрелковый клуб или в секцию боевых искусств) и профильные (каждой из преподаваемых в ВТУ специальностей посвящён отдельный профессиональный клуб).

ТВОРЧЕСКИЙ КРУЖОК

Этот артист и/или музыкант состоит в гаражной рок-группе, выступает в труппе общественного театра, участвует в университетском шоу комедийной импровизации и т. п. Статус местной знаменитости обеспечивает ему +2 к *харизме* при общении с молодёжью, проживающей в городе и его ближайших окрест-

ностях. Впрочем, слава — штука преходящая, и если студент займётся чем-то другим, в следующем семестре о нём уже мало кто вспомнит. Творческая деятельность съедает массу свободного времени, так что студент получает –2 к *успеваемости*.

ТУСОВОЧНЫЙ МАРАФОН

Сейчас, конечно, не 1999-й, но ты всё равно веселишься так, словно завтра конец света! Социальная активность этого персонажа не остаётся незамеченной — он делает себе имя в среде таких же тусовщиков, как он сам. В этом семестре он получает +2 к *харизме* и черту *полезные связи (студенты)*, которой может воспользоваться один раз. Впрочем, учебный процесс не терпит бессонных ночей и беззаботной жизни — *успеваемость* персонажа уменьшается на 1.

ФИЗКУЛЬТУРА

Регулярная зарядка и правильное питание повышают тонус и делают студента более активным. Он получает +2 к любым *проверкам*, целью которых является попытка не получить *усталость* (любую, не важно — физическую или психическую).

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ПАЙНБОКСУ

Вопреки сложившемуся представлению, восточный Техас ничуть не напоминает ту классическую картинку из вестернов, где перекати-поле бодро скачет по выжженной солнцем пустыне. В этом регионе Штата Одинокой Звезды[1] полно рек, ручьёв и озёр — он широко известен среди любителей водных лыж, рыбалки и активного отдыха, а под густыми зелёными сводами тамошних национальных парков пролегают сотни миль пеших и велосипедных туристических маршрутов.

КЛИМАТ

Для восточно-техасского лета характерна высокая влажность (порядка 80%) и температура около 30° С. Эти условия сильно мешают естественному процессу терморегуляции через потоотделение, и 30° ощущаются организмом как все 45°. Неподготовленный человек вполне способен заработать обезвоживание организма и тепловой удар, а потому если вы собираетесь на длительную вылазку на природу, лучше как следует запастись водой. Впрочем, и здесь главное — не переборщить, поскольку слишком тяжёлая ноша на такой жаре может доконать человека ещё быстрее.

Техасские зимы далеко не столь суровы, как на севере страны — уже в ноябре температура достигает своего среднегодового минимума — около 15° С, а зимние месяцы лишь иногда преподносят сюрпризы в виде заморозков, порой сопровождаемых снежными бурями (довольно, впрочем, сильными — дело редко обходится без поваленных деревьев и повреждённых линий электропередач). Спокойный зимний снегопад — событие нечастое.

Однако наиболее опасным погодным явлением восточного Техаса были и остаются летние ураганы и торнадо. Время от времени какой-нибудь заряженный влагой тропический фронт набирает достаточно сил, чтобы перевалить через побережье штата и устремиться вглубь его территории. Подобные события обычно чреваты сильнейшими ливнями, наводнениями, штормовыми ветрами, грозами и смерчами. Обычно предупреждение об ураганах приходит заранее, но торнадо может возникнуть совершенно внезапно и застать врасплох даже самого осторожного и внимательного человека.

1: Одно из названий Техаса.

ФЛОРА И ФАУНА

Живая природа восточного Техаса очень разнообразна и практически не представляет опасности для жизни человека. В здешних лесах не водятся ни медведи (за исключением немногочисленной популяции луизианских чёрных медведей, лишь недавно начавших обживать местные леса), ни волки, ни пумы. Самый крупный хищник — аллигатор; длина некоторых особей достигает 6,5 метров при весе до 300 кг.

Большинство случаев нападения животных на человека вызвано бешенством, но пешие туристы всегда рискуют нарваться на обходящего свою территорию кабана, стаю одичавших собак или тысячекилограммового быка, сбежавшего с соседнего ранчо.

Впрочем, люди всегда склонны недооценивать значимость мелочей — больше всего неудобств жителям восточного Техаса доставляют вездесущие огненные муравьи. Достаточно постоять на одном месте подольше, и тебя обязательно цапнет одна из этих крошечных тварей. Некоторые лесные поляны населены ими настолько густо, что холмики муравейников выпирают из земли буквально на каждом шагу. Рабочие и разведчики роя постоянно снуют вокруг своих жилищ в поисках пищи и врагов и ничуть не стесняются пускать в ход свои мощные челюсти и ядовитые жала. Пожалуй, даже свистящие над головой пули вряд ли покажутся весомым аргументом тому, кто станет взвешивать все «за» и «против», лёжа ничком на одной из муравьиных полян!

И уж конечно, не стоит терять сознание где-нибудь поблизости от колонии огненных муравьёв, считающих пищей практически любую неподвижную органику. Местные старожилы при случае охотно перескажут тебе старую байку о старике, который возился у себя в саду, упал в обморок и был закусан муравьями до смерти.

Кроме того, в восточном Техасе водится множество змей, как ядовитых, так и совершенно безвредных. Самые распространённые ядовитые змеи — медноголовка и мокасиновая змея (он же — щитомордник-рыбоед). Гремучие и коралловые змеи встречаются гораздо реже.

Немалую опасность представляют также ядовитые пауки и скорпионы, которые имеют обыкновение заползать в различные укромные местечки (вроде оставленных у палатки ботинок) и жалить тех, кто пытается их оттуда извлечь. Время от времени люди гибнут и от укусов африканских пчёл-убийц. Здесь нужно быть осторожным даже с обыкновенными москитами и клещами, которые переносят массу опасных для человека заболеваний вроде лихорадки Западного Нила или болезни Лайма.

Практически везде, где есть растительная жизнь, можно наткнуться и на ядовитый плющ, и на ядовитый дуб, и на лаковое дерево — растения для жизни неопасные, но вполне способные вызвать острую и не слишком приятную аллергическую реакцию.

В целом же восточный Техас знаменит своими бескрайними хвойными и смешанными лесами. Сам Пайнбокс расположен в сердце Биг Тикет, последнего осколка первобытнго леса, шумевшего некогда практически во всей Северной Америке. Туристам местные проводники рекомендуют ни при каких обстоятельствах не отклоняться от маршрута — лес настолько густой, что, упустив тропу из виду, можно так никогда её и не найти.

ИСТОРИЯ

Территорию, которая позже стала восточно-техасским округом Голан, изначально населяли различные племена североамериканских индейцев, крупнейшим из которых была федерация народности кэддо. Центром земель кэддо было место, ныне известное как Национальный Парк Кэддо Маундс, популярная туристическая достопримечательность и место археологических раскопок под руководством группы учёных из ВТУ.

В 1825 году некто Картер Грейстоун возглавил группу переселенцев из 150 семей, которые выстроили городок на берегу озера Грейстоун. Из-за обильных (как выяснилось) паводков поселение пришлось перенести восточнее — в 1855 именно оно и получило имя Пайнбокс. Брат Картера Грейстоуна Вильям стал первым мэром города; он занимал этот пост до самой своей смерти в возрасте 72 лет, в 1875 году.

Основанный в 1888 году Восточно-Техасский Дамский Колледж в начале 1900-х был переименован в Институт Юго-Восточного Техаса. Первый ректор института, Говард О`Брайан, предложил попечительскому совету принять в качестве символа учебного заведения Ворона — в честь прозвища, которое индейцы чероки дали легендарному герою Техаса Сэму Хьюстону. Институт сменил название в 1980-х, став, наконец, Восточно-Техасским Университетом.

На заре своего существования округ Голан был процветающей фермерской общиной, но сельское хозяйство вскоре отошло в тень лесозаготовительной промышленности. Окрестные холмы некогда покрывала целая россыпь частных лесопилок, и по сей день эта отрасль продолжает приносить городу немалый доход.

В конце 1930-х Управление Общественных Работ закончило строительство дамбы на реке Виски-крик, в результате чего площадь акватории озера Грейстоун увеличилась почти втрое.

В 1940-х Военное Министерство США выкупило у местной администрации обширный земельный участок у северной границы округа и устроило там центр обучения личного состава ориентированию на местности в условиях дикой природы. Урезание бюджета не пощадило «Базу X», но и теперь, несколько десятков лет спустя, этот порядком опустевший лагерь всё ещё используется по своему прямому назначению.

В 1953 году лес к востоку от Пайнбокса сильно пострадал от пожара, причины которого до сих пор остались невыясненными, а участок в 3 квадратных километра, который местные называют не иначе как Ожогом, даже сейчас, более 60 лет спустя, остаётся той же чёрной и безжизненной проплешиной, что и на следующий день после катастрофы.

Здесь тебе не Дикий Запад!

Пайнбокс, без всяких сомнений, место уникальное, и, как сказали бы многие, опасное, но это реальный мир, а не киношная постановка. Любой, кто начнёт бегать с пушкой по кампусу или устроит в городе погоню со стрельбой, будет арестован и неизбежно ощутит на себе всю тяжесть закона. Местные, конечно, признают и даже одобряют право человека на самооборону, но вряд ли кто-то из них готов терпеть рядом с собой толпу студентов, которые выглядят как психи, готовые устроить кровавую баню. Если уж тебе приспичило вооружиться, будь любезен делать это незаметно, а если пускаешь оружие в дело, постарайся исчезнуть до того, как появятся легавые — шериф Бутч Андерсон недаром считает наглядность и неотвратимость наказания неотъемлемой частью системы обеспечения правопорядка.

ПАЙНБОКС, ШТАТ ТЕХАС

Пайнбокс — это сплав очарования тихого восточно-техасского городка 19 века и духа современности и прогресса века 21-го. По данным последней переписи, население Пайнбокса, одного из важнейших экономических центров

восточного Техаса, превышает 19000 жителей, не считая ещё около 13000 студентов и сотрудников ВТУ. Основной транспортной и коммерческой артерией Пайнбокса является Трасса 96.

Восточно-Техасский Университет — одно из градообразующих учреждений Пайнбокса, владелец нескольких самых популярных мест отдыха горожан и собственник нескольких офисных зданий в деловой части города. Местная школа, находящаяся под патронажем «Воронов», спортивной команды университета, может похвастать первоклассными площадками для игры в бейсбол, софтбол и футбол, расположенными в общественном парке у северной оконечности Чёрч-стрит.

МЕСТНОЕ САМОУПРАВЛЕНИЕ

Основные правительственные структуры Пайнбокса размещаются в городской ратуше и здании административного совета округа. Юрисдикция Муниципального Департамента Полиции ограничена территорией города — за его пределами охраной правопорядка занимается Департамент Шерифа округа Голан. Земля, на которой расположен кампус Восточно-Техасского Университета, считается собственностью округа — это означает, что правонарушения, выходящие за рамки компетенции тамошней Службы Охраны, находятся в ведении шерифа Бутча Андерсона.

МЕСТНЫЕ ПРЕДПРИЯТИЯ

«Агентство залоговых поручений Боннэра»: если невинное веселье вдруг переходит границы закона.

«Букинистический магазин Хорнера» и «Книжный эмпориум Мэри Линн»: крупные магазины художественной и публицистической литературы. Работают и под заказ, если клиенту нужно какое-нибудь особенное или очень редкое издание.

«Всё для охоты и рыбалки»: этот магазин предлагает широкий ассортимент походного, рыболовного и охотничьего снаряжения, в том числе легального оружия.

Голанский окружной госпиталь: городская станция скорой помощи и крупнейшее в округе медицинское учреждение.

Закусочная «У мамы»: ресторанчик с сытной домашней кухней в классическом американском стиле.

Ломбарды «Пайнбокс» и «4-в-1»: иногда студентам срочно нужны деньги, так что в этих ломбардах можно найти массу самого разнообразного б/у снаряжения.

«Пиццеферма»: красный фермерский амбар, перестроенный под молодёжное увеселительное заведение. Свежая пицца, холодное пиво, механическое родео, небольшой танцпол и живая музыка каждый уикенд — что ещё нужно, чтобы скоротать вечерок?

«Храм комиксов»: небольшой магазин комиксов, коллекционных карточек, а также настольных и компьютерных игр. Каждую пятницу и субботу владельцы заведения, Рон и Вероника, посвящают традиционным игровым посиделкам.

«Wal-Mart»: в каждом городе американского Юга есть свой «Wal-Mart» — неисчерпаемый источник еды, одежды, походного снаряжения, боеприпасов, хозтоваров и рабочих мест для безденежных студентов.

ИЗВЕСТНЫЕ ЛЮДИ

Мэр Джеймс Флауэрс: народный политик, владелец сети кузовных мастерских. Старательно поддерживает образ простого работяги, добившегося успеха честным трудом.

Преподобный Майклз: настоятель церкви Вознесения. Его с прихожанами часто можно увидеть на кампусе и на различных благотворительных мероприятиях.

Шериф Бутч Андерсон: местный шериф, имеющий весьма грозную репутацию в студенческом сообществе. Глава Департамента Шерифа округа Голан.

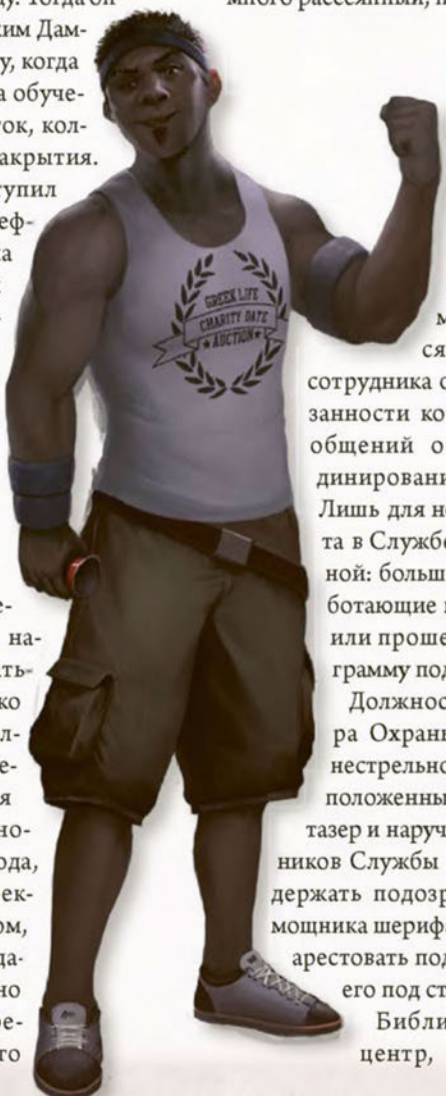
Шеф Полиции Джейкоб Майнер: глава Муниципального Департамента Полиции, компетентный специа-

лист, который искренне любит Пайнбокс и делает всё, чтобы его граждане чувствовали себя в безопасности. Для тех, кто не нарушает общественный порядок, он всегда остаётся приятным человеком и интересным собеседником. Юрисдикция Департамента Полиции ограничена территорией городского муниципалитета.

ВОСТОЧНО-ТЕХАССКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

ВТУ был основан в 1888 году. Тогда он назывался Восточно-Техасским Дамским Колледжем. В 1905 году, когда количество зачисленных на обучение упало с 18 до 5 студенток, колледж оказался на грани закрытия. В роли его спасителя выступил разбогатевший старатель-нефтяник Говард О`Брайан, жена которого была выпускницей ВТДК. Госпожа О`Брайан убедила своего мужа пожертвовать в пользу своей альма-матер один миллион долларов, которые обеспечили колледжу финансовую безопасность на долгие годы вперёд.

Естественно, бесплатный сыр бывает только в мышеловке, и мистер О`Брайан настоял на том, чтобы обучаться в колледже могли не только девушки, но и юноши — колледж, конечно, пришлось переименовать. Он оставался Институтом Юго-Восточного Техаса вплоть до 1987 года, когда перед его новым ректором, Полом Паттерсоном, была поставлена задача очистить изрядно подмоченную репутацию учебного заведения, ставшего к тому моменту практически олицетворением разнузданной и бесконтрольной студенческой вольницы. Знаменуя грядущие перемены, Паттерсон обратился в законодательное собрание штата с ходатайством о переименовании вуза, которое было удовлетворено — в том же году колледж стал Восточно-Техасским Университетом. В конце 1990-х Пола Паттерсона на посту ректора сменил Джеймс Нельсон, любимец студентов, немного рассеянный, но добродушный старикан.



БЕЗОПАСНОСТЬ

В Восточно-Техасском Университете есть своя Служба Охраны, офицеры которой патрулируют кампус круглосуточно, семь дней в неделю. В каждый момент времени в кампусе находится, по меньшей мере, три сотрудника охраны и диспетчер, в обязанности которого входит приём сообщений о происшествиях и координирование действий патрульных. Лишь для некоторых офицеров работа в Службе Охраны является основной: большая часть патрульных — работающие на полставки полицейские или прошедшие специальную программу подготовки студенты.

Должностная инструкция офицера Охраны не предусматривает огнестрельного оружия; единственные положенные ему спецсредства — это тазер и наручники. Полномочия сотрудников Службы Охраны позволяют им задержать подозреваемого до приезда помощника шерифа — только он имеет право арестовать подозреваемого и заключить его под стражу в окружную тюрьму.

Библиотека и студенческий центр, расположенные на тер-

ритории кампуса, считаются «зонами безопасности» — оба этих здания открыты круглосуточно, и упоминаются во всех брошюрах плана индивидуальной безопасности «И. О. В.»: Ищи убежище, Оставайся на виду, Вызывай охрану.

УНИВЕРСИТЕТСКИЕ ЗДАНИЯ

Административное здание им. доктора Патрика О`Брайана: студенты появляются здесь разве что при прохождении различных бюрократических процедур вроде оплаты обучения, оформления студенческого займа, копирования учебных материалов и т. д.

Бейсбольный стадион «Воронов»: здесь тренируются и выступают университетские команды по софтболу и бейсболу.

Библиотека им. Сэма Рэйбёрна: библиотека ВТУ — это огромный лекторий и ещё три этажа книг, читальных залов, аудиторий, частных собраний и компьютерных лабораторий.

«Гнездо Ворона»: футбольный стадион ВТУ, построенный в середине 1980-х. Под трибунами расположены офисные, складские и служебные помещения, раздевалки, медкабинеты и несколько небольших аудиторий.

Концертный зал им. Шикмана: место проведения репетиций и выступлений университетского симфонического оркестра, танцевальной труппы и актовый зал для различных дискуссионных и риторических мероприятий.

Корпус им. Вильяма Грейстоуна: аудитории факультетов культурологии и социологии.

Корпус им. Харди Трэвиса: здание факультета медицины и кинезиологии.

Лабораторный корпус им. Абримова: аудитории и лаборатории химического и биологического факультетов.

Математический центр им. Зельманека: аудитории математического факультета.

Мемориальное здание им. Эдмунда Дейла: корпус факультета военных наук, штаб-квартира ROTC, крытый тир, плац и «Поле Боя» — небольшой полигон для игры в пейнтбол.

Образовательный центр им. Морриса: аудитории педагогического и теологического факультетов, а также большой лекторий и университетская часовня.

«Птичник» (многоцелевой крытый стадион): домашний стадион баскетбольной и волейбольной команд «Воронов».

Ректорат, поместье О`Брайана: этот роскошный особняк в колониальном стиле является официальной резиденцией ректоров ВТУ.

Рокфеллеровский центр психологических наук: аудитории факультета культурологии и различные лаборатории. Это четырёхэтажное здание увенчано колокольной башней Восточно-Техасского Университета.

Спортивный зал им. Сэма Хьюстона: под крышей этого недавно модернизированного спортзала расположены помещения для силовых тренировок, фитнеса, гимнастики и т. п.

Студенческий центр им. Эдгара Гарлана: в обширном внутреннем дворике этого прямоугольного здания Вороны проводят свои шумные предыгровые сборы. В цоколе находится бильярдная и зал для боулинга. На первом этаже — актовые залы, столовая, кинотеатр, универсальный магазин и университетский книжный магазин учебной литературы.

Флигель им. Марты Паттерсон: несколько специализированных учебных аудиторий и выставочных помещений.

Центр водных видов спорта им. Дюбоза: крытый плавательный бассейн спортивного типа и рекреационный бассейн под открытым небом, чрезвычайно популярный в летнюю жару.

Центр естественных наук им. Мелинды О`Брайан: аудитории нескольких естественнонаучных факультетов.

Центр изящной словесности им. Марты Паттерсон: аудитории факультета гуманитарных наук, словесности и средств массовой информации.

Центр инженерного дела и прикладных наук им. Р. Э. Ли: аудитории инженерного факультета.

Центр искусств и журналистики им. Хёрста: аудитории факультетов искусства, журналистики и телерадиовещания, электротехнические лаборатории.

Центр сельскохозяйственных наук им. Боба Рейнольдса: в помещении центра располагаются оборудованные аудитории, в которых читают курсы по агрономии, животноводству, ботанике, овощеводству и ветеринарии. Здесь же расположена высококлассная ветеринарная клиника, несколько больших оранжерей, инсектарий и участок земли для сельскохозяйственных экспериментов.

Центр уголовного судопроизводства им. Эндрю Тэйта: штаб социальных проектов университета, аудитории факультетов уголовного судопроизводства и юриспруденции, а также действующий зал суда.

Центр экономических наук им. Кейси Штаддарда: аудитории экономического факультета.

Языковой центр им. Лансдейла: в стенах этого здания, носящего имя знаменитого местного писателя, расположены факультеты информатики и лингвистики (как английской, так и иностранной).

ОБЩЕЖИТИЯ

Апартаменты «Хэллоуэй»: это крохотное женское общежитие, напоминающее классический колониальный пансион — самое первое общежитие университета, выстроенное ещё в 1890-х, настоящий символ преемственности студенческих традиций ВТУ. Оно несколько раз проходило перепланировку, но в данный момент в нём 24 комнаты. Это самое дорогое общежитие кампуса.

«Башня» им. Линды Киршман: самое высокое общежитие во всём кампусе. На первом этаже находится управление Службы Охраны Восточно-Техасского Университета.

Общежитие им. Джорджа Дэнфорда: это пятиэтажное строение — самое крупное и самое современное мужское общежитие ВТУ. На каждом этаже имеется комната отдыха с телевизорами и портативными спортивными снарядами — велотренажёрами, боксёрскими грушами и гантелями.

Общежитие им. Лестера Хьюджеса: это двухэтажное мужское общежитие было выстроено в 1940-х — характерной особенностью массового строительства того времени являются очень маленькие окна и раздельный доступ в помещения первого и второго этажа.

Спортивное общежитие им. Мануэля Трэвиса: это смешанное общежитие, пожалуй, можно считать самым удобным местом проживания для студентов ВТУ. На первом этаже четырёхэтажного «Трэвиса» расположены комнаты девушек, на верхних этажах — комнаты парней. На каждом этаже есть комната для учебных занятий, а также полностью оборудованный спортзал и комната отдыха с домашним кинотеатром и мощной аудиосистемой.

Общежитие «Уайтхолл»: это смешанное общежитие было выстроено в 1930-х и с тех пор несколько раз проходило капитальную реконструкцию. К несчастью, последняя из них имела место быть ещё в 1970-х. Три его этажа связаны наружной системой железобетонных лестничных пролётов и террас, окаймлённых коваными стальными перилами. Здешние комнаты немного просторнее, чем в большинстве других общежитий, а комнаты первого этажа даже оборудованы небольшими кухоньками. Действие немалой части студенческих историй о призраках и прочих странностях происходит именно в «Уайтхолле».

Стэнбери-холл: это двухэтажное женское общежитие славится своими просторными жилыми и ванными комнатами.

СОТРУДНИКИ УНИВЕРСИТЕТА

- Ректор Джеймс Нельсон
- Доктор Алисия Райвис, профессор библиотековедения
- Доктор Бетани Мур, декан факультета естественных наук
- Доктор Гомер Белл, декан факультета животноводства
- Доктор Джеймс Сири, профессор археологии
- Доктор К. Н. Вигель, профессор химии
- Доктор Лиза Кормис, глава факультета психологии
- Доктор Марк Рейнольдс, профессор географии
- Доктор Нэнси Мортвельт, приглашённый профессор физики из Венского Университета
- Доктор Рик Бартон, профессор ботаники и агрономии
- Доктор Синду Сурит, профессор биологии
- Доктор Стивен Андерсон, глава департамента по делам студентов
- Доктор Тимоти Долби, профессор астрономии
- Доктор Томас Шелби, декан факультета искусств
- Доктор Фрэнк Мендоса, профессор анатомии и медицины
- Доктор Хосе Рамирес, профессор органической химии
- Доктор Хьюлетт Купер, профессор геологии
- Доктор Чад Догерти, профессор археологии и социально-культурной антропологии
- Билл Симмс, глава спортивного департамента ВТУ
- Дональд Петерсон, тренер легкоатлетической сборной ВТУ
- Коннор Майерс, профессор театральных искусств
- Кэрол Келлер, главный комендант кампуса
- Мэтью Каттер, профессор английского языка
- Престон Блэкмур, главный тренер футбольной команды «Воронов»
- Соня Альварес, директор особого библиотечного фонда
- Терри Истон, глава PR-департамента ВТУ
- Генерал Армии США в отставке Эд Макферсон, руководитель программы ROTC

Обозначения

1 Центр водных видов спорта
2 Лабораторный корпус им. Абримова
3 Центр уголовного судопроизводства им. Эндрю Тэйта
4 Центр сельскохозяйственных наук им. Боба Рейнольдса
5 Центр экономических наук им. Кейси Штаддарда
6 Студенческий центр им. Эдгара Гарлана
7 Мемориальное здание им. Эдмунда Дейла
8 Корпус им. Харди Трэвиса
9 Центр искусств и журналистики им. Хёрста
10 Языковой центр им. Лансдейла
11 Флигель им. Марты Паттерсон
12 Центр изящной словесности им. Марты Паттерсон
13 Образовательный центр им. Морриса
14 Центр естественных наук им. Мелинды О'Брайан
15 Административное здание им. доктора Патрика О'Брайана
16 Ректорат, поместье О'Брайана
17 Бейсбольный стадион «Воронов»
18 «Гнездо Ворона»
19 Центр инженерного дела и прикладных наук им. Р. Э. Ли
20 Рокфеллеровский центр психологических наук
21 «Птичник» (Многоцелевой крытый стадион)
22 Спортивный зал им. Сэма Хьюстона
23 Библиотека им. Сэма Рэйбёрна
24 Концертный зал им. Шикмана
25 Корпус им. Вильяма Грейстоуна
26 Математический центр им. Зельманека
27 Общежитие им. Джорджа Дэнфорда
28 Апартаменты «Хэллоуэй»
29 Общежитие им. Лестера Хьюджеса
30 «Башня» им. Линды Киршман
31 Спортивное общежитие им. Мануэля Трэвиса
32 Стэнбери-холл
33 Общежитие «Уайтхолл»

17
1
22
21
18
23
8
12
13
31
32
10
14
27
26
5
30
7
4
29
33

Обозначения

Публичные / Административные здания:

- А Здание административного совета округа
- Б Городская ратуша Пайнбокса
- В Департамент полиции Пайнбокса
- Г Департамент шерифа округа Голан
- Д Голанский окружной госпиталь

Географические объекты:

1. Лес Креншоу
2. Затерянный пруд
3. Река Виски-крик

Городские предприятия:

4. «Пиццеферма»
5. Ломбард «4-в-1»
6. Складские ячейки «НА-ЗАМ-ОК»
7. «Книжный эмпориум Мэри Линн»
8. Трейлер-парк «Индиан Саммер»
9. Мотель «Тимбер Ридж»
10. Жилой комплекс «Виски-крик»
11. «Агентство залоговых поручений Боннэра»

КАБИНЕТ ДЕКАНА

Остаток этой книги целиком предназначен для ведущего игры, или, как мы его называем в «ВТУ», Декана. Эта глава расскажет ещё немного о Пайнбоксе, о колдовских ритуалах, которые могут творить студенты, а также о силах, доступ к которым открывают эти непростые и опасные обряды и церемонии.

ПАЙНБОКС, ШТАТ ТЕХАС

Чтобы глубже проникнуться игровым миром Пайнбокса, нужно поближе ознакомиться с его историей, прогуляться по окрестностям, заглянуть на территорию раскинувшегося неподалёку университета и, конечно, не забыть и сам город. Ведь, несмотря на то, что львиная доля приключений проходит на территории университетского кампуса, некоторые тайны могут завести героев в самые удалённые уголки округа Голан.

ОКРЕСТНЫЕ ГОРОДА

Блэкбёрн: крохотное бедное поселение на южном берегу озера Грейстоун, выстроенное на руинах кэддоанской деревни и пережившее свой расцвет в 1920-х. Сегодня население Блэкбёрна едва насчитывает сотню человек, обитающих в трейлерах и грязных, обветшалых каркасных домах (выстроенных, в основном, в период с 1890-х по 1930-е), большая часть которых давно заброшена. Законопослушные граждане избегают Блэкбёрна, обладающего вполне заслуженной репутацией дыры, жители которой зарабатывают на жизнь проституцией, продажей наркотиков и торговлей оружием. Впрочем, находятся и те, кто по-прежнему приезжает туда порыбачить, покататься на водных лыжах и поискать легендарное озёрное чудище, Бесси. Шериф и его люди наведываются в Блэкбёрн только днём или в ходе заранее спланированных облав на наркоторговцев.

Кавальяс: этот городок загадочным образом обезлюдел в 2004 году, и судьба его жителей по-прежнему остаётся неизвестной. В настоящее время Кавальяс понемногу восстанавливается благодаря чрезвычайно привлекательным ценам на жилую и коммерческую недвижимость.

Морганвилль: этот город отличается обилием ликёроводочных магазинчиков и придорожных забегаловок. Объясняется это тем, что расположен он на самой границе с одним из «сухих округов» Техаса. По выходным в некоторых барах иг-

рает живая музыка, задающая лихую атмосферу царящему в городе веселью, время от времени перерастающему в не менее лихой мордобой.

Новая Ниневия: второй по величине город округа Голан, почти вдвое меньше Пайнбокса. Новая Ниневия славится своими чистыми улочкам и целым кварталом антикварных магазинов, расположенным в деловой части города. Именно в Новой Ниневии в 1903 году была проведена последняя в округе казнь через повешение. Здание старой тюрьмы давно превращено в музей, а та самая верёвка до сих пор хранится в нём в качестве одного из экспонатов.

Переправа Маккормика: эта историческая достопримечательность названа в честь Найлза Маккормика, техасского переселенца, семья которого владела паромной переправой через байу[1], называемый Рысьим Болотцем. В 1832 году все они погибли в результате наводнения, но тела их так и не были найдены. Местные утверждают, что порой ночные прохожие всё ещё слышат их крики о помощи. В настоящее время по берегам Рысьего Болотца тут и там раскиданы загородные домики, принадлежащие любителям поплавать, порыбачить и отдохнуть от городской суеты.

Тимберлэнд-виллидж: очень богатый и красивый закрытый жилой комплекс на полуострове озера Грейстоун. Здесь живут многие профессора ВТУ, а территорию поселения патрулируют сотрудники собственной небольшой службы охраны.

Шинбоун Спрингс: члены этого раскинувшегося среди полей и лесов пасторального сообщества — местные фермеры и их домочадцы, торгующие своей продукцией по выходным на весенней или осенней ежегодной Сельскохозяйственной Ярмарке. Фермы соединены между собой грунтовыми просёлками — асфальтовые дороги здесь можно сосчитать по пальцам одной руки.

ГЕОГРАФИЧЕСКИЕ ОБЪЕКТЫ

Озеро Грейстоун: самое большое озеро в округе и одно из немногих естественных озёр Техаса (большинство техасских озёр рукотворны). До конца 1930-х площадь озера Грейстоун была меньше почти в три раза —именно тогда на реке Виски-крик усилиями Гражданского Корпуса Охраны Окружающей Среды и Управления Общественных Работ была выстроена плотина. В окрестностях озера разбросаны поселения американских индейцев, а расположенный у южной оконечности озера остров Дейл считается одной из величайших кэддоанских святынь.

Впрочем, южный берег озера слывёт «бедняцким» — в отличие от северного, где находится большая часть инфраструктуры, выстроенной для владельцев толстых кошельков и больших лодок. Глубина озера достигает 6 метров; в нём отлично ловятся сомы, окуни и щуки-панцирники, водятся аллигаторы и, согласно поверьям, обитает мифическое озёрное чудище по имени Бесси.

Озеро Кестрел[2]: это небольшое, но на удивление глубокое (местами — до 20 метров) озерцо, которое известно всем любителям сомовьей рыбалки. Оно очень популярно как место летнего отдыха среди студентов, жаждущих искупаться и как следует оторваться без присмотра бдительного ока служителей закона. Именно это их стремление, впрочем, и заставляет помощников шерифа время от времени заезжать туда для собственного успокоения.

Олд-милл-крик: небольшая речушка, берущая своё начало на южном берегу озера Кестрел и протекающая прямо сквозь Ожог. Оправдывая название реки, по берегам Олд-милл-крик тут и там находятся развалины сразу нескольких давно заброшенных лесопилок. В лесах неподалёку догнивают, привлекая время от времени историков-любителей, последние уцелевшие постройки базы Плаушэр[3], лагеря для военнопленных времён Второй Мировой.

1: Bayou (фр.) — медленная, местами заболоченная речная пойма или старица.

2: Kestrel (англ.) — пустельга.

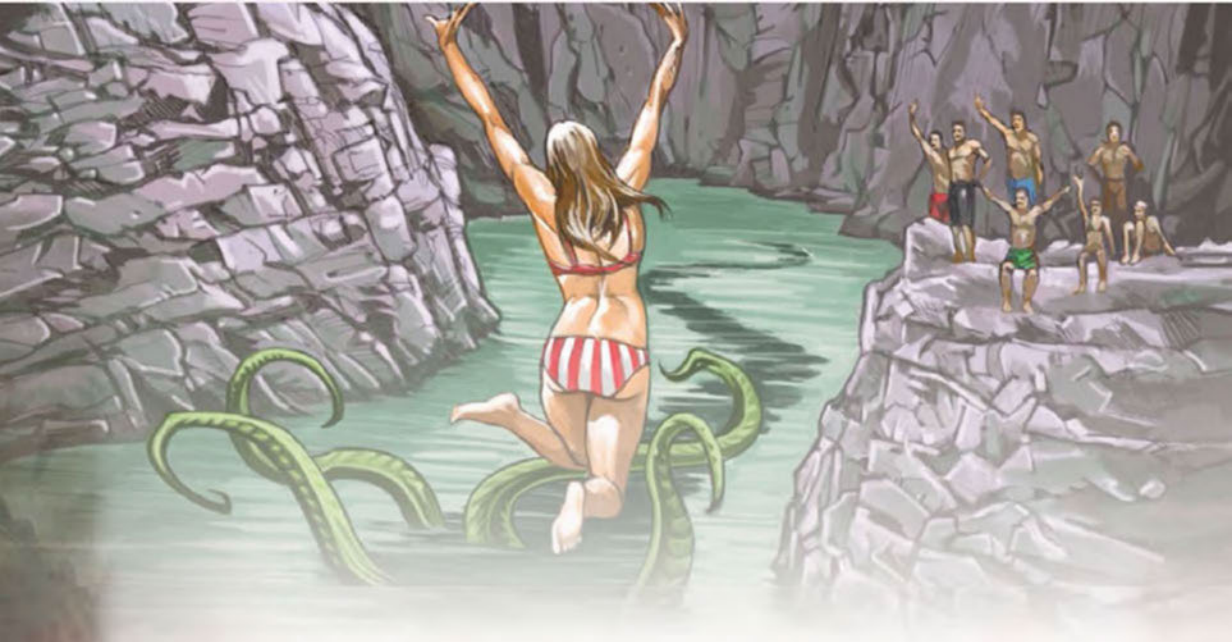
3: Ploughshare (англ.) — лемех, орало.

Свинарник Дьявола: это плоское зловонное болото представляет собой лоскутное одеяло из небольших лиственных рощиц и камышовых зарослей, окружающих многочисленные заиленные озерца стоячей, затянутой ряской воды. Даже если путешественника не отпугнут всепроникающие сернистые миазмы, ему предстоит столкнуться с истинными владыками тех мест — москитами, пауками и разнообразными ползучими гадами (включая печально известных на весь восточный Техас мокасиновых змей). Свинарник Дьявола чаще всего связывают с байками о гигантском кабане-людоеде и легенде об отряде солдат-северян, якобы заживо сожжённых на этом болоте в 1864 году по приказу капитана-конфедерата Эдмунда Дейла.

ЗАГОРОДНЫЕ ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Военная База № 10 (База X): в 1940-х Военное Министерство США выкупило у местной администрации бросовый земельный участок у северной границы округа и устроило там центр обучения личного состава ориентированию на местности в условиях дикой природы. Тамошним рекрутам приходилось постигать искусство обращения с картой и компасом в окружении непроглядных дебрей Биг Тикет. База № 10, один из многих создававшихся тогда с нуля «временных» подготовительных лагерей Военного Министерства, очень быстро получила неофициальное прозвище «База X» — в честь крестика, которым на карте обозначается конечная цель маршрута. База X — это более 70 акров девственного леса и около 30 акров плацев, полигонов и стандартной военной застройки.

Об этом почти никто не знает, но в начале 1960-х база была тайно переоборудована в стратегический ракетный комплекс, оснащённый шахтными пусковыми установками для межконтинентальных баллистических ракет «Титан I», но вскоре после того, как завершились основные работы, «Титан I» был снят с вооружения. А поскольку для нового «Титана II» старые шахты оказались слишком малы, на боевое дежурство База № 10 так и не встала. Подземную часть комплекса законсервировали, и база вновь стала



учебным центром. Большая часть наземных строений появилась именно в 1960-х. В 1990-х база была снята с бюджетного обеспечения — теперь правительство США зарабатывает на ней деньги, сдавая её в аренду субподрядчикам. Посторонним вход на базу строго воспрещён.

Каменоломня Уилсона: к западу от Пайнбокса расположена старая каменоломня, работавшая с 1921 по 1929 год. Суеверные люди твердят, что это место было проклято незадолго до того, как каменоломню закрыли из-за серии несчастных случаев. Нынешние (иногородние) владельцы каменоломни, похоже, не слишком стремятся её возрождать или перепродавать. На дне карьера находится глубокая карстовая воронка, наполненная водой из холодных подземных источников. Местные подростки и студенты университета нередко пробираются на территорию каменоломни, чтобы искупаться голышом и как следует повеселиться — департамент шерифа попросту не имеет права вторгаться на территорию частной собственности без веских на то причин. Впрочем, весельчакам не стоит забывать об осторожности — ледяная вода и почти отвесные стены воронки могут стать смертельной ловушкой.

Национальный парк Кэддо Маундс: в этом национальном парке находится несколько могильных курганов, относящихся к древней кэддоанской культуре. Здесь ведутся активные археологические раскопки под руководством группы учёных из Восточно-Техасского Университета. Парк славится удобным кемпингом и живописными маршрутами для пешего туризма.

Ожог: это выжженный участок леса площадью около 3 квадратных километров, на котором ничего не растёт с момента катастрофы, вызванной схлопыванием межпространственных врат в 1953 году. Ожог — место очень глухое и отдалённое; тому, кто захочет добраться до него, придётся не менее трёх километров продираться сквозь нехоженый подлесок Биг Тикет.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ ПАЙНБОКСА

«Агентство залоговых поручений Боннэра»: это агентство принадлежит семейству Боннэр, а его директором является глава этого клана, Клайд Боннэр. Клайд — скупой, но честный старикашка, который занимается тем, что платит деньги различным крутым ребятам за поимку отпущенных под залог беглецов. По единогласному признанию тех, кому приходилось иметь с ним дело, старый Боннэр —

один из самых несговорчивых и упрямых членов городской Торговой Палаты. Именно он чаще всего выступает против любых изменений в деловой жизни города, будь то открытие новых предприятий, купля-продажа земельных участков или введение налогов.

Административный совет округа: в стенах этого впечатляющего здания располагаются помещения окружного и федерального судов, хранятся налоговые ведомости, свидетельства о рождении и смерти, а также документы о заключении и расторжении браков. Здесь же находятся офисы окружного судьи Анны Марии Дюруссо и окружного прокурора Дэнниса Холлоуэя.

«Всё для охоты и рыбалки»: большой магазин, в котором можно найти что угодно от оружия и боеприпасов до ножей, луков, удочек, наживок и камуфляжных костюмов. Кроме того, у них продаются «сувенирные» серебряные боеприпасы.

Городская ратуша: в этом здании располагается городское самоуправление во главе с мэром Флауэрсом. Здесь же находятся два зала для судебных заседаний — один из них отдан под нужды муниципального мирового суда под председательством достопочтенного судьи Рэймонда Уокера. Городская ратуша, здание департамента полиции и федеральное почтовое отделение выходят прямо на городскую площадь — безупречно чистую, аккуратную и очень красивую.

Городское кладбище Пайнбокса: сетчатый забор вокруг этого кладбища изрезан и местами повален вместе со столбами; могильные камни вывернуты из земли, а саму территорию давно заполонил бурьян и мусорные кучи. Плачевное состояние кладбища — следствие общегородской проблемы вандализма, развивающейся на фоне бесконечных жалоб городского совета на нехватку средств, заложенных в муниципальный бюджет.

Департамент Полиции и городская тюрьма: полицейское управление и городская тюрьма располагаются на этом самом месте с 1891 года. Нынешнее трёхэтажное здание было выстроено на месте старого, которое целиком провалилось в образовавшуюся под ним карстовую воронку. Строительство на месте заполненной обломками старого полицейского управления воронки началось, как только геологи и инженеры дали проекту зелёный свет. Мелких правонарушителей и подростков содержат в «обезьянниках» на первом этаже, а в подвале находятся камеры для тех, кто совершил серьёзные преступления или ожидает перевода в тюрьму штата, федеральную тюрьму или слушаний в суде более высокой инстанции. Несмотря на более суровое обращение, большинство рецидивистов предпочитает именно окружную тюрьму — многие из них утверждают, что в подземной части городской тюрьмы явно творится какая-то чертовщина.

Департамент Шерифа округа Голан: на втором этаже этого двухэтажного здания располагается окружная тюрьма, а на первом — рабочие помещения самого департамента. Именно здесь проводит большую часть своего рабочего времени шериф Бутч Андерсон.

Добровольческая пожарная часть: главное здание муниципального Пожарного Департамента Пайнбокса. Эта часть, конечно, давно уже не является «добровольческой» — её называют так исключительно по привычке.

Жилой комплекс «Виски-крик»: комплекс, в котором арендуют жильё многие студенты ВТУ. Квартиры в «Виски-крик», конечно, невелики и, возможно, немного грязноваты, зато вполне по карману любому студенту.

Закусочная «У мамы»: этот ресторанчик, обслуживающий своих посетителей с 1960-х, несколько раз перестраивался и переходил из рук в руки. Он знаменит огромными порциями, вкусной едой, домашними хлебцами и неисчерпаемыми запасами ароматного чёрного кофе — важнейшим ресурсом для тех, кто усиленно готовится к экзаменам.

«Злая палка»: этот двухэтажный бар-бильярд открыт с 1892 года — простых работяг всегда привлекала

здешняя душевная атмосфера и недорогое пиво. Ходят слухи, что в задней комнате заведения время от времени проходит «Большая Игра», на которую съезжаются серьёзные игроки в покер не только из Голана, но даже из соседних округов. Кое-кто считает, что в этом здании водятся призраки.

Кладбище при церкви Премудрого Пастыря: среди прочих «обитателей» этого кладбища можно выделить нескольких знаменитых стрелков, сенатора штата и прославленного генерала-конфедерата Генри Хопкинса Сибли. Территория кладбища окружена кованой металлической оградой и содержится в идеальном порядке.

«Книжный эмпориум Мэри Линн»: хотя неугомонная хозяйка этого магазинчика время от времени меняет название своего заведения, он неизменно остаётся одним из любимых мест студентов и жителей города. Необыкновенная букинистическая коллекция Мэри Линн занимает пять внушительных комнат, заполненных книжными полками от пола до потолка. Среди этих книг вполне можно найти как редкие, так и поистине уникальные издания.

Лес Креншоу: одна из самых красивых «зелёных зон» города. Сквозь неё проходит несколько живописных тропинок, в большинстве своём ведущих к берегам знаменитого Затерянного Пруда Илая Креншоу. Илай был одним из переселенцев, основавших Пайнбокс под руководством Картера Грейстоуна. В 1877 восточный Техас охватила сильная засуха, и Илай (если верить легенде) настолько отчаялся найти воду для страдающих от жажды животных и людей, что решился на сделку с самим Дьяволом. Тот указал ему дорогу сквозь лес к озеру с пресной, чистой и прохладной водой. Илая чествовали как спасителя всей округи, но ровно через год бедняги не стало — его бездыханное тело нашли в том самом «затерянном» пруду. Лес Креншоу — излюбленное место отдыха среди жителей и гостей Пайнбокса.

Ломбард «4-в-1»: ломбард Кайла Сибли покупает и продаёт все, что покупается и прода-

ётся. В магазине имеется весьма впечатляющая коллекция стерео, компьютерной техники и огнестрельного оружия. Кайл — честный бизнесмен, просто его честность распространяется далеко не на всех. Сибли — активный сторонник и спонсор Техасского Народного Ополчения, движения, пропагандирующего идею превосходства белой расы, и «4-в-1» нередко используется как прикрытие для противозаконных торговых операций. При желании герои смогут купить в этом ломбарде нелегальное оружие, но представителям национальных меньшинств и иностранным студентам не стоит ожидать дружелюбного обращения.

Ломбард «Пайнбокс»: этот ломбард успешно работает вот уже на протяжении сорока лет, а его вывеска гласит: «Мы продаём и покупаем всё, что вашей душе угодно». К слову сказать, в этом магазинчике и вправду можно увидеть множество редких и откровенно странных предметов. Владельцем и единственным работником ломбарда является Форрестер Харрис (см. стр. 106), квартира которого располагается на втором этаже этого же здания.

Мастерская Вандерхорна: этот домик-мастерская на колёсах расположен в сотне метров в стороне от трассы 96. Сам домик находится в отличном состоянии, а лужайка перед ним обильно усеяна полуразобранными двигателями, большими и маленькими шестернями и прочими запчастями. Позади своего жилища, вдали от любопытных глаз, Вандерхорн устроил небольшое стрельбище, на котором он испытывает свои арбалеты, метательные топорики и прочее самодельное оружие. Более подробную информацию можно найти в главе «Персонажи и существа» (см. стр. 102).

Мемориальная библиотека им. Сесила Грейстоуна: выстроенная в 1966 году библиотека Грейстоуна является крупнейшей (за пределами университетского кампуса) библиотекой округа. В ней имеется два конференц-зала, генеалогический архив и десять общественных компьютеров, подключённых к сети Интернет.

«НА-ЗАМ-ОК»: самый большой складской комплекс в Пайнбоксе сдаёт внаём складские ячейки, кильблоки для хранения лодок и яхт, а также стояночные места для домов на колёсах.

Очистные сооружения и водонапорная башня: комплекс городского водоснабжения Пайнбокса, штат Техас. На северной стене громадной водонапорной башни изображён Ворон, на южной — Пантера. Когда-то эта башня была излюбленной мишенью вандалов, но город решил эту проблему, просто отрезав нижние пять метров ведущей на башню служебной лестницы. Теперь только самые отчаянные искатели приключений рискуют совать туда свой вездесущий нос. Они же рассказывают, что наверху можно наткнуться на самые странные граффити и надписи из тех, что им приходилось видеть.

Пивоварня «Дерзкая Девчонка»: эта небольшая пивоварня относительно недавно была выкуплена из состояния банкротства и в качестве маркетингового хода переименована в «Дерзкую девчонку». Этикетки «блондинок» (лагер), «брюнеток» (стаут) и «рыженьких» (красный эль) украшены изображениями сексуальных красавиц в бикини, а само пиво является, пожалуй, самым популярным алкогольным напитком университетской молодёжи.

Ещё до банкротства и смены владельца пивоварня была печально известна высокой кадровой текучкой — некоторые бывшие работники рассказывали леденящие кровь истории о криках отчаяния, доносящихся из пустых пивоваренных котлов и невыносимом ощущении того, что кто-то невидимый наблюдает за каждым твоим шагом.

«Серебряный сон»: крохотный магазинчик, в витрине которого выложены серебряные украшения ручной работы, а под прилавком хранится внушительная коллекция посеребрёных ножей. Владелец магазина, Филиппе Иниго, замкнутый человечек, обожающий работать с серебром и искренне верящий во всё сверхъестественное, за хорошие деньги с радостью посеребрит

Уголовный процесс

Преступления, совершённые в границах города, подпадают под юрисдикцию Департамента Полиции, в противном случае их расследованием занимается Департамент Шерифа. Кампус ВТУ не считается территорией города и тоже относится к ведомству шерифа округа.

В уголовном делопроизводстве действует принцип «неотвратимости посадки», согласно которому подозреваемый в совершении убийства (даже в целях необходимой самообороны) должен быть арестован и доставлен в управление службы правопорядка. Там гражданин оказывается во власти судебной системы, которая и решает — признать его невиновным или же покарать за совершённое преступление.

В участке у подозреваемого берут отпечатки пальцев, вносят его в картотеку и размещают в тюремной камере до момента начала предварительных слушаний под председательством окружного судьи Анны Марии Дюруссо. В ходе этих слушаний решается, будет ли назначен залог или подозреваемый останется под стражей до вынесения приговора. Обычно предварительное слушание проводится в течение 24 часов с момента ареста (или в понедельник утром, если арестованного доставили в выходной день).

Если окружной прокурор Дэннис Холлоуэй считает, что доказательств вины достаточно для вынесения обвинительного приговора, он предъявляет официальное обвинение и назначает дату заседания Большого Жюри, которое обычно происходит не ранее, чем через несколько месяцев после окончания предварительного слушания.

любое холодное оружие (подробнее о серебряном оружии рассказано на стр. 63).

Средняя школа Пайнбокса: ученики этой школы, Пантеры Пайнбокса, в последнее время достигли значительных успехов в учёбе и спорте. Немалую часть этого успеха приписывают профессиональной деятельности директора школы, доктора Эда Уотсона.

Трейлер-парк «Индиан Саммер»: образчик типичного захудалого трейлер-парка.

«Хозяйственные товары и запчасти Идальго»: магазин Идальго пахнет соляркой и машинным маслом, а его услугами пользуются все окрестные фермеры и животноводы. Хозяин предприятия, Тони Идальго, некогда был президентом Исторического Общества Пайнбокса и знает невероятное количество местных преданий и легенд.

Церковь Вознесения: отец Джин Майклз — спокойный и тихий человек с твёрдыми принципами. Если спросить его о загадочных событиях, творящихся вокруг Пайнбокса, он без тени сомнения ответит, что всё это — признаки надвигающегося конца времён.

Юридическая контора «Кларк, Ричардсон и Огер»: эта фирма специализируется на адвокатской деятельности и обладает безупречной деловой репутацией. Их расценки довольно высоки, но фирма хорошо знает своё дело, и их услуги всегда стоят своих денег.

Закон и порядок

Студентам, занятым тайной борьбой с чёрной магией и потусторонними чудовищами, не стоит забывать, что игровой мир Пайнбокса и ВТУ — это, фактически, наш с вами мир, и каждого, кто размахивает пушкой на территории кампуса или устраивает пальбу на городских улицах, ждёт суровое наказание.

Если герои решатся на публичные противоправные действия (скажем, расстреляют демона, принявшего человеческое обличье), рано или поздно за них придётся ответить. Даже если в распоряжении суда не будет ни тел, ни пострадавших, показаний свидетелей уже достаточно,

чтобы обвинить их в нападении при отягчающих обстоятельствах. В общем, студентам лучше бы проявить осторожность и благоразумие, если они не хотят угодить за решётку!

Судья Анна Мария Дюруссо — тридцатипятилетняя выпускница ВТУ, получившая свой нынешний пост после таинственного исчезновения своего предшественника.

Окружной прокурор Дэннис Холлоуэй — прямой, серьёзный человек, который по возможности предпочитает пойти на сделку с защитой, не доводя дело до суда. Если же такой возможности нет, он решится на всё, лишь бы добиться торжества правосудия.

Хотя в округе нет ни одного постоянного государственного защитника, при необходимости его функции выполняет **местный адвокат Стивен Фуллер**, алкоголик, едва перебивающийся от одного заработка до другого. Несмотря на то, что Фуллер вполне компетентен как специалист, те, у кого есть деньги, предпочитают пользоваться услугами **Джеймса Ричардсона**, умеющего найти общий язык со стороной обвинения.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ ВТУ

Административное здание им. доктора Патрика О`Брайана: это двухэтажное здание странной формы, выстроенное в 1930-х годах, известно своими запутанными коридорами и крохотными тёмными кабинетами. Департамент по делам учащихся располагается на первом этаже — его всегда можно найти по шумной кучке ожидающих своей очереди студентов.

Апартаменты «Хэллоуэй»: это крохотное женское общежитие, напоминающее классический колониальный пансион — самое первое общежитие университета, выстроенное ещё в 1890-х. Оно несколько раз подвергалось перепланировке, но в данный момент убранство его 24 жилых комнат почти в точности повторяют свой изначальный облик. Это самое дорогое общежитие кампуса, невзирая на упорные слухи о висящем над этим местом проклятии.

«Башня»[1]**:** самое высокое здание на территории кампуса. Из семи этажей сейчас используются только первые четыре. На крыше башни установлена мачта, на которой развевается гигантский флаг «Воронов». На первом этаже находится управление Службы Охраны ВТУ.

Бейсбольный стадион «Воронов»[2]**:** цифровое табло этого стадиона, поле которого круглый год поддерживается в идеальном состоянии, выполнено в виде громадного силуэта летящей птицы. Слухи утверждают, что где-то здесь, под поверхностью одного из игровых полей, захоронены неразорвавшиеся артиллерийские снаряды, наследие железнодорожного депо армии США начала 1940-х, обслуживавшего нужды Базы № 10. Стоит отметить, что проведённая в своё время инженерная инспекция ничего подобного так и не обнаружила.

Библиотека им. Сэма Рэйбёрна: это громадное здание было построено в 1960-х и с тех пор много раз перестраивалось и расширялось. Здесь находится множество аудиторий, несколько частных собраний, четыре компьютерных лаборатории и большой лекторий для заезжих знаменитостей.

«Гнездо Ворона»: футбольный стадион ВТУ был возведён в середине 1980-х вместо так и не реализованного до конца многомиллионного проекта по строительству суперколлайдера, федеральная программа финансирования которого была остановлена в самый разгар строительных работ. Так и не потраченные десять миллионов долларов по распоряжению правительства отошли университету, руководство которого на эти деньги решило повысить туристическую привлекательность Пайнбокса и, заровняв наземную стройплощадку бульдозерами, выстроить на освободившемся месте первоклассный футбольный стадион. Данная

1: Женское общежитие им. Линды Кириман.

2: Поле для софтбола им. Джейн Лонгстрит и поле для бейсбола им. Руперта Флауэрса.

информация находится в открытом доступе, но почти за 30 лет детали попросту позабылись.

Этот открытый стадион в форме вытянутой буквы «D» выстроен по принципу амфитеатра, так что поле и беговую дорожку вокруг него прекрасно видно даже с самых дальних рядов. Помимо административных помещений, в западном крыле стадиона расположены раздевалки и душевые для спортсменов (на первом этаже), а также места для аккредитованной прессы и тренерского состава (на втором). Под трибунами устроены различные служебные и тренировочные помещения, а над восточной трибуной возвышается ложа для почётных гостей и крупных спонсоров — действующих и потенциальных.

Тоннели суперколлайдера, погребённые под стадионом, были тайно восстановлены Фондом Чутких Сердец, который намерен использовать их как запасной план на случай, если его члены так и не найдут другого способа предотвратить Схождение. Более подробную информацию о проекте «Сверхчеловек» (который и известен широкой публике как Фонд Чутких Сердец) можно найти в книге, посвящённой описанию кампании «Бакалавры ужасных наук», доступной на сайте studio101. ru. Если знать как, то в тоннели можно спуститься при помощи лифта, ведущего в ложу почётных гостей.

Концертный зал им. Шикмана: в этом здании в форме прямоугольного рупора (его задний фасад гораздо ниже и уже переднего) проводятся концерты и публичные дискуссии. Многие из тех, кто стоял на тамошней сцене, замечали необычную акустику помещения, создававшую эффект «призрачных», едва различимых голосов, доносящихся откуда-то из-за кулис.

Корпус им. Вильяма Грейстоуна ***(культурология, социология, археология)*****:** это двухэтажное здание — одно из старейших строений кампуса. Крошечные аудитории и тесные тёмные кабинеты этого корпуса делают его весьма непопулярным как среди студентов, так и среди преподавателей. Измученные аспиранты часами корпят в плохо освещённых лабораториях, изучая и каталогизируя археологические находки. Именно здесь находится кабинет доктора Макланахана (см. «Бакалавры ужасных наук»).

Корпус им. Харди Трэвиса ***(медицина, кинезиология)*****:** от фасада этого трёхэтажного строения, украшенного двенадцатью каменными колоннами, так и веет старым колониальным духом. В нём находятся просторные аудитории, учебный кинозал и фильмотека с записями самых разнообразных спортивных состязаний. В фойе этого корпуса расположены витрины, заполненные спортивными трофеями, завоёванными студентами ВТУ за время его существования, а также стена славы с фотографиями победителей.

Лабораторный корпус им. Абримова ***(химия, биология, лаборатории)*****:** это построенное в 1949 году пятиэтажное здание названо в честь советского учёного-иммигранта, поселившегося в Пайнбоксе и посвятившего всю свою жизнь работе в ВТУ. В помещениях двух подземных уровней этого корпуса располагаются современные исследовательские и экспериментальные лаборатории.

Математический центр им. Зельманека: это безликое двухэтажное здание не изобилует окнами, зато может похвастать сразу несколькими просторными лекториями. На небольшой аллейке перед зданием установлены железобетонные скамейки и выложенные чёрно-белой плиткой столики с гранитными шахматными фигурами. Впрочем, студенты редко используют их по прямому назначению, и местные голуби играют в этом отнюдь не последнюю роль.

Мемориальное здание им. Эдмунда Дейла ***(военные науки, ROTC)*****:** это здание было выстроено в 1950-х под патронажем зародившегося тогда диксикратического движения, и названо в честь самого прославленного местного военного деятеля, техасского рейнджера, участника войны с Мексикой и гражданской войны в США. В стенах этого большого одноэтажного строения находится крытый тир, арсенал, аудитории и небольшой спортзал с раздевалкой и душевыми кабинками. На расположенном неподалёку плацу курсанты проходят комплекс утренних и вечерних физических упражнений; в дальнем углу этого обширного поля выстроена полоса препятствий, именуемая среди студентов не иначе, как «мясорубкой», а чуть в стороне, в северной части комплекса, располагается «Поле Боя» — небольшая площадка для игры в пейнтбол.

Мужское общежитие им. Джорджа Дэнфорда: это построенное в 1990-х пятиэтажное строение — самое большое мужское общежитие ВТУ. На каждом этаже устроена общая комната отдыха с телевизором и небольшим спортзалом. Это здание носит имя Джорджа Дэнфорда, выпускника ВТУ 1932 года, профессора, и главы кафедры психологии с 1949 по 1699 год.

Образовательный центр им. Морриса ***(педагогика, специальная педагогика, теология)*****:** это здание было выстроено в 1950-х на месте окончательно обветшавшего строения-ровесника самого университета. На втором этаже находятся аудитории, а на первом — лекторий и маленькая университетская часовня.

Общежитие «Уайтхолл»: это смешанное общежитие было выстроено в 1930-х и с тех пор несколько раз проходило капитальную реконструкцию. К несчастью, последняя из них имела место быть ещё в 1970-х. Три этажа связаны наружной системой железобетонных лестничных пролётов и террас, окаймлённых коваными стальными перилами. Здешние комнаты немного просторнее, чем в большинстве других общежитий, а комнаты первого этажа даже оборудованы небольшими кухоньками. Действие немалой части студенческих историй о призраках и прочих странностях происходит именно в «Уайтхолле».

«Птичник»[1]**:** это яркий образчик утилитарной архитектуры времён разгара Холодной Войны — приземистое, мрачное кирпичное здание с глухими стенами, больше напоминающее бомбоубежище, чем спортивное сооружение. Этот стадион был выстроен в начале 1960-х на месте старого плавательного бассейна. Он спроектирован так,

1: Многоцелевой крытый стадион.

что болельщики, входя в главные ворота, оказываются на самом верхнем уровне зрительских трибун. Если спуститься вниз, к самой площадке, сквозь служебные двери можно попасть в расположенные под трибунами технические помещения, раздевалки, душевые, погрузочные доки, личные кабинеты тренеров, аудитории, конференц-залы и т. д.

Ректорат, поместье О`Брайана: высокие сосны окружают этот прекрасный особняк в классическом колониальном стиле — официальную резиденцию ректоров Восточно-Техасского Университета. Белоснежные каменные ступени ведут на широкую веранду, окружённую по фронтону шестью украшенными замысловатой резьбой колоннами. Колонны служат опорой большому белокаменному балкону, а внутрь дома ведут величественные двустворчатые двери. Под самым дальним окном восточного крыла особняка прикреплён флагшток со знаменем «Воронов». Все остальные окна прикрыты изнутри изящными деревянными ставнями. Сейчас в старом поместье О`Брайана живёт и работает нынешний ректор ВТУ, Джеймс Нельсон.

Рокфеллеровский центр психологических наук *(культурология, лаборатории)*: это четырёхэтажное здание с колокольной башней, построенное в 1942 году, во время Второй Мировой служило центром подготовки специалистов по ведению допросов для армии США. Колокольня давно не используется, а для студентов доступ в башню закрыт.

Спортивное общежитие им. Мануэля Трэвиса: это общежитие, пожалуй, можно считать самым удобным местом проживания для студентов ВТУ. На первом этаже четырёхэтажного «Трэвиса» расположены комнаты девушек-спортсменок, на верхних этажах — комнаты спортсменов-парней. На каждом этаже есть комната для учебных занятий, комната отдыха с домашним кинотеатром и мощной аудиосистемой, а также полностью оборудованный спортзал с велотренажёрами, боксёрскими грушами и станками для силовых упражнений.

Спортивный зал им. Сэма Хьюстона: пару лет назад в этом строении был закончен капитальный ремонт, и теперь оно вмещает несколько залов для силовых тренировок, три зала для фитнесса и аэробики, а также учебные аудитории на втором этаже.

Студенческий центр им. Эдгара Гарлана: это здание с обширным внутренним двором открыто 24 часа в сутки. Во внутренних помещениях расположены столовая, книжный и универсальный магазины, а также развлекательный центр. Имеется там и множество разновеликих конференц-залов, которые нередко используют для своих целей студенческие клубы, организации и, время от времени, парочки, ищущие уединения. Внутренний двор студенческого центра обладает поразительной акустикой — стоя точно посередине площадки, ночью, когда в «Гарлане» тихо и почти никого нет, можно без труда услышать все, что творится даже в самом потаённом уголке этого огромного здания.

Флигель им. Марты Паттерсон *(аудитории, выставочные залы)*: это здание используется для чтения общеобразовательных курсов и проведения различных выставок.

Центр водных видов спорта им. Дюбоза: фронтон этого громадного одноэтажного здания украшен гранитным панно с парусными яхтами и атлетичного телосложения ныряльщиками. Под крышей этого комплекса расположен тренировочный бассейн для ныряния, плавания и водных видов спорта, а также Олимпийский плавательный бассейн с трибунами для зрителей и болельщиков. Рядом с центром на открытом воздухе располагается рекреационный бассейн с водяными горками и трамплинами.

Центр естественных наук им. Мелинды О`Брайан *(прикладные науки)*: современное трёхэтажное здание, вмещающее тридцать учебных аудиторий, конференц-зал, несколько небольших лабораторий и подземный уровень с передовыми научно-техническими лабораториями.

Центр изящной словесности им. Марты Паттерсон (гуманитарные искусства, словесность, средства массовой информации): в этом трёхэтажном здании находится двадцать шесть учебных аудиторий и помещения Театра Паттерсон. Фасад строения украшен колоннадой, а к парным двустворчатым дверям главного входа ведут широкие гранитные ступени.

Центр инженерного дела и прикладных наук им. Р. Э. Ли (инженерное дело): это каменное двухэтажное здание, рассчитанное на 12 больших аудиторий, было возведено в 1937. Помимо чисто технических дисциплин, здесь читают имеющие к ним отношение курсы факультета военных наук. Каждый раз, как администрация университета намеревается их разделить, против этого решения немедленно ополчается довольно крупное и влиятельное лобби выпускников обоих факультетов.

Центр искусств и журналистики им. Хёрста *(искусство, журналистика, телерадиовещание)*: за полукруглым стеклянным фасадом этого современного четырёхэтажного здания (помимо аудиторий, кинозалов и компьютерных лабораторий) располагаются студии вещания студенческого телевизионного канала KTRU и радиостанции KETU. Над главным входом установлена модернистская стальная конструкция, на которой начертаны слова «SEEK TRUTH»[1], девиз факультета журналистики ВТУ.

Центр сельскохозяйственных наук им. Боба Рейнольдса *(агрономия, ветеринария, ботаника, животноводство)*: под крышей этого трёхэтажного здания находится множество аудиторий, хорошо оснащённая ветеринарная лечебница и обширный инсектарий. Позади здания разбито несколько больших оранжерей и наличествует участок земли для сельскохозяйственных экспериментов.

Центр уголовного судопроизводства им. Эндрю Тэйта (уголовное судопроизводство): прежде чем стать центром уголовного судопроизводства, этот корпус принадлежал кафедре английского языка. Двухэтажное здание центра остро нуждается в капитальном ремонте. Не является исключением даже зал суда на первом этаже, где время от времени проводятся заседания окружного суда под председательством Анны Марии Дюруссо.

Центр экономических наук им. Кейси Штаддарда (бизнес, экономика): это квадратное двухэтажное здание, выстроенное в 1970-х, названо в честь знаменитого выпускника экономического факультета ВТУ, одного из идеологов Холодной Войны. Памятник Штаддарду, изображающий одетого в деловой костюм пухлого жизнерадостного коротышку, установлен на первом этаже центра, в фойе, прямо напротив главного входа.

Языковой центр им. Лансдейла (английский, информатика, иностранные языки): это четырёхэтажное здание с большой застеклённой ротондой 1930-х годов постройки пережило несколько реконструкций. Последняя капитальная модернизация была проведена в 1977. Компьютерная лаборатория была оборудована в 2005.

1: Пер. с англ. «Ищи Правду».

Охота на чудовищ

Когда ты понимаешь природу врага, обычно выясняется, что есть масса инструментов, способных помочь тебе его найти и одолеть.

Охота на привидений

Охотникам зачастую известно лишь примерное местоположение искомого чудовища — чаще всего им приходится оперировать категориями вроде «где-то вдоль Трассы 43», «на территории заброшенного санатория» или «на старом ранчо Глэдстоуна». Естественно, для того, чтобы добиться результатов, круг поисков нужно предварительно сузить.

Если у студентов никакой конкретной информации о местоположении цели нет, они могут просто прочесать район и пройти *групповую проверку внимания* с описанными ниже модификаторами. Как правило, одна *проверка* — это одна ночь кропотливых поисков, так что если призрак является в мир живых только в какой-то определённый день (например, в годовщину своей смерти), студентам лучше бы постараться, чтобы эта *проверка* прошла успешно!

Устройства для обнаружения

Счётчик аэроионов ($500): этот приборчик измеряет плотность положительно и отрицательно заряженных атмосферных ионов. Призраки, к примеру, обладают сильным электромагнитным полем, вызывающим повышение уровня позитивно заряженных ионов. Демонические сущности вызывают обратный эффект — для них характерен отрицательно заряженный ионный след. Счётчик даёт +1 к *проверкам внимания* при поиске призраков и демонов.

Цифровой барометр ($60): этот электронный прибор измеряет атмосферное давление. Резкий рост или падение давления может означать присутствие приведения — барометр даёт +1 к *проверкам внимания* при поиске призраков.

Магнитометр ($40): этот компактный (размером не более ладони) и простой в обращении прибор измеряет индукцию электромагнитного поля по шкале от 1,5 до 35 милигауссов. Флуктуации магнитного поля — один из признаков присутствия бестелесных существ, и магнитометр обеспечивает преимущество +1 к *проверкам внимания* при их поиске.

Модификаторы обнаружения

Модификатор	Условие
–4	**Дневной свет:** большинство потусторонних существ предпочитает ночь. Если цель поисков не относится к их числу, игнорируй этот штраф.
–4/–8	**Невидимость:** при поиске бестелесных или просто невидимых существ студенты проходят *проверку внимания* со штрафом –4 (или –8, если тварь особенно древняя или ведёт себя пассивно).
–?	**Скрытность:** если существо избегает контактов с человеком (скажем, если оно сейчас не голодно), оно проходит *проверку маскировки*. За *успех* и каждый *подъём* охотники получают штраф –2 к *проверке внимания*.

ВНЕШНИЕ ФАКТОРЫ

Некоторые сверхъестественные существа и мистические энергии в определённых условиях могут становиться значительно сильнее. Так, если дело происходит, к примеру, на кладбище, в годовщину смерти призрака, в канун Хэллоуина, при свете полной луны и т. п., Декан вполне может усиливать тех или иных персонажей, давая им преимущество +2 к *проверкам параметров* и *урона*:

Годовщина смерти: призраки и прочие неживые существа становятся сильнее в годовщину своей смерти.

Дьявольская ночь: ночь перед Хэллоуином наделяет силой демонов, бесов и прочих тварей преисподней.

Канун Дня всех Святых: все злые сверхъестественные существа.

Кладбища: нежить.

Кровавая луна: благоприятная ночь для тех, кто практикует ритуальную магию. Кровавой луной называют либо ночь первого после осеннего равноденствия полнолуния, либо вообще любую ночь, когда луна кажется красной — будь тому причиной хоть преломление света в земной атмосфере, хоть воздух, наполненный взбитой за день пылью.

Полнолуние: оборотни.

СВЯТАЯ ВОДА

Святая вода — это вода, благословлённая рукоположенным служителем той или иной религии. Этот нехитрый ритуал превращает простую жидкость в эффективное оружие против нечисти.

Разжиться святой водой не так уж и сложно — нужно лишь успешно пройти *проверку убеждения*, пожертвовать $10 преподобному Майклзу, и 3–4 литра святой воды твои.

Эффекты: Демоны и нежить, облитые святой водой, должны пройти *проверку характера*, чтобы не оказаться *в шоке*. Демоны из числа *диких карт* автоматически получают уровень *усталости*, которая, однако, не может довести их до состояния *при смерти* (считай это небольшим дополнением к правилам, изложенным в книге «Savage World: Ужасы»).

В бою святую воду можно использовать одним из трёх способов:

- Выплеснуть её из какого-нибудь сосуда — в этом случае святая вода подействует на выбранную цель в радиусе двух *клеток*.
- Налить её в воздушный шарик и метнуть, как гранату, — используй *малый шаблон* и значение *дистанции* 2/4/8.
- Водяные пистолеты со святой водой — современные технологии в арсенале истребителей нечисти! Значение *дистанции* самых простых и дешёвых пистолетиков равно 1/2/3, более дорогих и мощных, работающих на батарейках водяных ружей — 3/6/9.

СЕРЕБРЯНОЕ ОРУЖИЕ

Из-за того, что температура плавления серебра гораздо выше, чем температура плавления свинца, серебряную пулю сделать совсем не так просто, как кажется. С другой стороны, вскрыть снаряжённый патрон для дробовика и заменить свинцовую пулю уже готовой серебряной — проще простого. Снаряжённые серебром патроны продаются в Пайнбоксе в качестве «сувенирных», но для сувенирных безделушек они расходятся на удивление быстро — особенно, если на носу полнолуние. На серебряную пулю для стандартного ружейного патрона 12-го калибра уходит 35 граммов[1] серебра.

Серебро — не самый подходящий для боя металл, так что серебряные пули уменьшают *ББ* оружия на 1 (значение *ББ* при этом не может опуститься ниже 0).

Хотя цены на рынке цветных металлов и делают холодное оружие из серебра роскошью, недостижимой для простого студента, посеребрённое холодное оружие в Пайнбоксе встречается куда чаще, чем ты думаешь. Серебрение оружие обойдётся

1: 1,125 тройской унции.

в $100 × на значение *урона* этого оружия, плюс ещё $100 за каждую единицу модификатора *урона* (если он, конечно, есть). Например, серебрение меча (*сила*+d8) обойдётся в $800 (8×$100), а вот цепь 18-дюймовой бензопилы «Блэк-и-Дэкер» (2d6+4) обойдётся заказчику уже в $1.600 (2×6+4=16×$100) . Стоит помнить, что серебрение — штука очень прихотливая, и каждый раз после того, как оружие побывало в бою, существует 50% шанс того, что покрытие просто не выдержит и отслоится.

В Пайнбоксе лучшим местом для того, чтобы заказать или купить серебрёное оружие, можно смело назвать ювелирную мастерскую «Серебряный сон» (стр. 55).

СЕРЕБРЯНОЕ ОРУЖИЕ И БОЕПРИПАСЫ

Название	Вес	Цена
Ружейные патроны, серебряная дробь	2,5/25	$40/1
Ружейные патроны, серебряная пуля	3/25	$80/1
Пистолетные патроны, серебряная пуля	1/10	$25/1
Винтовочные патроны, серебряная пуля	1,5/10	$50/1
Серебрение холодного оружия	—	$100 × урон
Стрелы/болты, серебряные наконечники	1/5	$25/1

УЛЬТРАФИОЛЕТОВЫЙ СВЕТ

Ультрафиолетовые фонари — эффективное оружие против существ со слабостью (солнечный свет). Чтобы «выстрелить» из него, используй *конусный шаблон* — все цели, оказавшиеся в «зоне поражения», могут попытаться уклониться от губительных лучей при помощи *проверки ловкости* (–2).

Уязвимые к солнечному свету существа (например, вампиры), попав под луч ультрафиолетового фонаря, получают 2d4 *урона*; *урон* возрастает до 2d6, если речь идёт о чём-то вроде прожектора (это можно считать небольшим дополнением к правилам, изложенным в книге «Savage Worlds: Ужасы»).

Заряда батарейки фонаря хватает на 30 «выстрелов». Весит такой фонарь около 2 кг, а стоит $65 (цена и вес указаны с учётом батарейки).

Если тело существа целиком скрыто под одеждой, а глаза защищены тёмными очками, ультрафиолет на него не действует.

РИТУАЛЬНАЯ МАГИЯ

В мире «Восточно-Техасского Университета», как и в нашем мире, большая часть магии — просто сказки, удел ловких фокусников из Лас-Вегаса и немногочисленных приверженцев сомнительных эзотерических традиций. И всё же некоторым людям порой удаётся пробиться сквозь наслоения заблуждений и найти то, что на самом деле имеет отношение к тем малопонятным, непредсказуемым и едва поддающимся контролю силам, которые действительно способны изменять окружающую нас реальность и управлять течениями безбрежного океана вероятных событий. Впрочем, природа этих сил такова, что чаще всего единственной наградой для их адептов служат лишь неизбежное безумие и смерть.

Этот тип магии требует совершения так называемых ритуалов — магических церемоний, отправляемых одним или несколькими участниками. Знать собственно магию при этом совсем не обязательно — телефон позвонит по набранному тобой номеру, даже если ты не учился на инженера-электронщика. Ритуальная магия — это магия рецептов и инструкций, и работает она очень просто: делай нужные вещи в верном порядке, и если всё сделаешь правильно, получишь желаемый результат.

РИТУАЛЫ И СИЛЫ

Ритуалы — это ещё один способ применения сил. Вполне могут существовать разные ритуалы, требующие разных реагентов, и при этом обеспечивающих один и тот же результат.

По желанию Декана, силы, применяемые в ходе отличных друг от друга ритуалов, также могут немного различаться.

РИТУАЛЬНАЯ МАГИЯ (СМЕКАЛКА)

В мире «Восточно-Техасского Университета» героям недоступны *мистические дары*, зато каждый волен взять себе новый привязанный к *смекалке* героя *навык*, который называется «*ритуальная магия*» и считается *сверхъестественным навыком* для всех доступных персонажу сил. Единственное условие — прежде, чем взять этот *навык*, персонаж должен провести хотя бы один ритуал — хоть в качестве заклинателя, хоть в качестве подмастерья. Герои, не обладающие *навыком ритуальной магии*, могут попытаться провести ритуал, пройдя *проверку смекалки* (–2), но в этом случае сложность ритуала увеличивается вдвое!

ОБРЕТЕНИЕ РИТУАЛОВ

Описания ритуалов можно найти в пыльных манускриптах, в гримуарах ведьм и колдунов, в писаниях тёмных культов, между строк самых обычных на первый взгляд книг, а иногда и вовсе на просторах интернета, там, где на них может случайно наткнуться любой безответственный подросток.

С точки зрения игровой механики, новые ритуалы могут быть как трофеями, которые Декан выдаёт студентам в награду за успешно завершённые приключения, так и плодами кропотливых эзотерических изысканий самих студентов.

Имеющийся у студента ритуал должен быть где-то записан (неважно, будет то свиток, книга или пачка распечаток). Если эти записи теряются, ритуал теряется вместе с ними. Студент может избежать этого досадного недоразумения, если возьмёт *черту выученный ритуал* — в этом случае один из его ритуалов будет храниться у него в памяти, а значит, никаких дополнительных записей для его проведения не потребуется.

ПРОВЕДЕНИЕ РИТУАЛА

Применение сил при помощи ритуалов — это *вызов судьбе* (см. «Дневник авантюриста»). Единственное, для чего в ритуальной магии используются *пункты силы*, это определение базовой *сложности* ритуала.

ТАБЛИЦА НЕУДАЧНЫХ РИТУАЛОВ

Карта	Результат
2	Ритуал срабатывает на случайную цель.
3	Заклинатель теряет сознание на d6 *раундов*.
4	Заклинатель на 24 часа попадает под воздействие некоего безвредного, но достаточно заметного и необычного эффекта. Например, его кожа становится ярко-синей, белки глаз окрашиваются в чёрный цвет, у него выпадают все волосы и т. п.
5	В пределах видимости заклинателя начинает идти дождь из лягушек, лампочек, телефонных справочников или других, столь же необычных и неуместных вещей.
6	Один случайный персонаж в радиусе шести *клеток* от заклинателя (не исключая его самого) в течение d4 *раундов* не может сдвинуться с места.
7	Заклинатель испытывает озарение и получает один новый ритуал по выбору Декана.
8	Один случайный персонаж в радиусе шести *клеток* от заклинателя (не исключая его самого) теряет сознание на d4 раунда.
9	Один случайный персонаж в радиусе шести *клеток* от заклинателя (не исключая его самого) меняет пол на 12 часов.
10	Два случайных персонажа в радиусе шести *клеток* от заклинателя (не исключая его самого) меняют расу на 12 часов.
Валет	Два случайных персонажа в радиусе шести *клеток* от заклинателя (не исключая его самого) на один час превращаются в лягушек, кроликов или иных небольших животных.
Дама	Заклинатель покрывается бородавками. Его *харизма* уменьшается на 1 на d6 недель.
Король	Огонь охватывает d6 случайных *клеток* внутри области, радиус которой равен показателю *характера* заклинателя в *клетках*.
Туз	Появляется случайное существо.
Джокер	Участники ритуала случайно призывают *демона* (Декан может использовать *конструктор демонов*, который находится на стр. 121. Да, в этой книге есть *конструктор демонов*. Можешь начинать бояться).

У заклинателя есть пять раундов на то, чтобы набрать пять *успехов/подъёмов* по стандартным правилам *вызова судьбе*. Если ритуал заканчивается провалом, Декан тянет карту и обращается к *таблице неудачных ритуалов* (см. выше). Если ритуал проходит успешно, сила срабатывает как обычно. Эффекты заклинания определяются результатом финальной *проверки* (той, в ходе которой был достигнут последний, пятый *успех*). Результат финальной *проверки* участвует *и во встречной проверке* против цели заклинания (конечно, если его эффект вообще подразумевает *встречную проверку*).

Пример: Мэри проводит ритуал. Она начинает вызов судьбе, *и её первая* проверка *проходит удачно и вдобавок набирает один* подъём — *сразу два* успеха. *Результат второй* проверки — *13! Невероятно! Одним броском игральных костей Мэри набирает третий, четвёртый и пятый*

КОНСТРУКТОР РЕАГЕНТОВ: ОБЫДЕННЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Карта	Трефы	Бубны
2	Стакан спирта	Ржавая дверная петля
3	Сосновая шишка	Поллитра рвотных масс
4	Кошачий молочный зуб	Двести граммов черепашьего мяса
5	Крысиный хвост	Полкило помёта летучих мышей
6	Перо ворона	Двести граммов толчёного красного стекла
7	Стакан человеческих слюней	Капля человеческой крови
8	Семь чёрных свечей	Куриная лапа
9	Шкура скунса	Хвост скорпиона
10	Детская игрушка	Кусочек надгробия, которому больше ста лет
Валет	Полкило кладбищенской земли	Чайная ложка пороха
Дама	Щепотка мышьяка	Благовония
Король	Потроха сома	Полкило пляжного песка
Туз	Зуб человека	Поллитра речной воды
Карта	**Червы**	**Пики**
2	Речная галька	100 граммов виски
3	Коровья моча	Двести граммов святой воды
4	Капля крови неверующего	Глаз ящерицы
5	Погремушка гремучей змеи	Половина чайной ложки змеиного яда
6	Мел	Разбитое зеркало
7	Головка чеснока	Волос столетней старухи
8	Напёрсток ушной серы	Парное молоко
9	Моток паутины	Колода карт
10	Магнит	Подшипник
Валет	Три булавки	Увеличительное стекло
Дама	Банка машинного масла	Губная гармошка
Король	Жёваный табак	Ядовитый плющ
Туз	Шесть сушёных мух	Пакетик кетчупа

КОНСТРУКТОР РЕАГЕНТОВ : ЭКЗОТИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Карта	Трефы	Бубны
2	Резная кость	Закись азота (веселящий газ)
3	Отрезанный палец	Прах упокоенной нежити
4	Распустившийся ночной цветок	Необработанный нефрит
5	Пузырёк с кровью девственницы (не младше 18 лет)	Пепел лесного пожара
6	Слеза ребёнка	Обручальное кольцо убитой невесты
7	Прядь волос с львиной гривы	Ястребиное гнездо
8	Совиный глаз	Капля демонической крови
9	Медвежий коготь	По 22 локона светлых, тёмных и рыжих волос
10	4 литра человеческой крови	Толчёный рог носорога
Валет	Человеческий глаз	Перо страуса
Дама	15 граммов золота	Бивень слона
Король	20 кубиков морфина	Лапа гориллы
Туз	Прах человека	Шкура существа, способного менять свой цвет
Карта	**Червы**	**Пики**
2	Кирпич из стены жилого дома	Свежий акулий плавник
3	Радиоактивный материал	10 волосинок из бычьего хвоста
4	Земля со свежей могилы	Воздух из склепа
5	Капля крови священнослужителя	Пленённый злой дух*
6	Орудие убийства	Скромное жертвоприношение (кошка, птица)*
7	Мозг бешеного животного	Среднее жертвоприношение (собака, овца)*
8	Толчёные человеческие кости	Крупное жертвоприношение (лошадь, корова)*
9	Заспиртованный уродец	Предсмертная записка
10	Наконечник индейской стрелы	Фотография призрака
Валет	Краденая драгоценность	Кусок савана
Дама	Книга с автографом автора	Фрагмент метеорита
Король	Янтарь с насекомым внутри	Обломки кораблекрушения
Туз	Щепка от виселицы	Окаменелость

успех! *Эта* проверка *становится финальной* проверкой *ритуала. Сила, которую применяла Мэри, подразумевает* встречную проверку *против цели. Декан получает на игральной кости 7. Для Мэри это означает* успех с подъёмом — *ритуал срабатывает даже лучше, чем она ожидала.*

Ранг: в ритуальной магии не действуют ограничения, связанные с наличием у персонажа определённого *ранга*, но Декан может ориентироваться на этот показатель, чтобы судить о распространённости того или иного ритуала.

Реагенты: для каждого ритуала требуются те или иные материальные компоненты. См. раздел Реагенты на стр. 70.

Подготовительный церемониал: как и любой *вызов судьбе*, сам ритуал длится около 30 секунд, но подготовка к нему — дело куда более длительное и кропотливое. Прежде всего, заклинатель должен сконцентрироваться на предстоящей задаче: разложить реагенты, помедитировать, побормотать колдовские формулы и т. д. Всё это занимает порядка десяти минут на каждую единицу *сложности* ритуала. То есть, подготовительный церемониал перед ритуалом со *сложностью* 3 займёт 30 минут. Готовясь к ритуалу, заклинатель может заниматься и другими делами, но при этом он получает штраф –2 за несколько действий, совершаемых одновременно. Если в ходе подготовки к ритуалу заклинатель оказывается в *шоке* или получает *ранение*, он должен пройти *проверку смекалки*, чтобы не сбиться; в противном случае, ему придётся начинать всё заново. *Сложность* ритуала, равная 0, означает, что ритуал прост настолько, что его можно провести без всякой подготовки — главное, чтобы у заклинателя были все необходимые реагенты.

Подмастерья, по сути, не играют особой роли в церемонии подготовки, так что эти правила на них не распространяются.

Сложность ритуала: *навык*, который используется во время *вызова судьбе*, — *ритуальная магия* (стр. 65). *Проверка* этого *навыка* облагается штрафом, значение которого равно половине стоимости применяемой в ходе ритуала силы в *пунктах силы* (с округлением в меньшую сторону). Так, применение силы *изгнание* стоит 3 *пункта силы* — значит, ритуал будет иметь сложность 1.

Длительность: *длительность* сил, применяемых с помощью ритуальной магии, автоматически удваивается. Их нельзя поддерживать, но если увеличить *сложность* ритуала на 2, *длительность* силы будет измеряться уже в часах, а на 4 —

в днях (если это, конечно, возможно — например, с силой *усилить/ослабить параметр* это сработает, а вот с силой *стрела* — нет).

Дистанция: дистанция сил, применяемых с помощью ритуальной магии, также удваивается. Если увеличить *сложность* ритуала на 4, *дистанция* силы будет измеряться уже в километрах, и на неё не будут действовать ограничения, связанные с полем зрения заклинателя.

Подмастерья: другие персонажи могут помогать заклинателю и участвовать в *совместных проверках* согласно правилам.

Примечание: те, кто знаком с правилами ритуальной магии, описанными в книге «Savage World: Ужасы», заметят, что в «ВТУ» применяются другие модификаторы; кроме того, в «ВТУ» персонажи не имеют дополнительных возможностей наращивать урон или другие эффекты сил.

РЕАГЕНТЫ

В игровом мире «ВТУ» заклинатель при проведении ритуала должен произносить определённые слова, чертить колдовские знаки и иметь при себе определённые компоненты, указанные в описании каждого ритуала — эти предметы называются реагентами. Они бывают обыденными и экзотическими, а точный их перечень определяется Деканом.

Определив количество и тип необходимых реагентов по одноимённой таблице, переходи к *Конструктору реагентов* (стр. 67–68), чтобы выяснить, что именно понадобиться раздобыть, прежде чем приступать к проведению ритуала.

Помни, что во время ритуала все реагенты расходуются или приходят в полную негодность, так что заклинателю, который хочет повторить этот ритуал ещё раз, придётся искать новый набор тех же реагентов, даже если сам ритуал прошёл неудачно.

НЕОБХОДИМЫЕ РЕАГЕНТЫ

Пункты силы	Обыденные реагенты	Экзотические реагенты
1–2	2	—
3–4	2	1
5–6	3	1
7–8	3	2
9–10	4	2
11–12	4	3

...и так далее

КОНСТРУКТОР РЕАГЕНТОВ

Конструктор реагентов (стр. 67–68) содержит список различных обыденных и экзотических предметов. Чтобы воспользоваться им, тебе понадобится колода карт — тяни карту и смотри, какому обыденному или экзотическому реагенту она соответствует.

Обыденные реагенты легкодоступны и встречаются повсеместно. Конечно, наполнить целый стакан человеческими слюнями, может, и не так-то и просто, но хотя бы весело, в то время как приобретение экзотических предметов — дело сложное, опасное, а подчас ещё и противозаконное.

ЧЁРНАЯ МАГИЯ

Ритуалы, в которых используются реагенты, отмеченные звёздочкой (см. *конструктор реагентов*), считаются «чёрной магией». Кроме того, чёрной магией почти всегда считается любая сила, наносящая непосредственный урон своей цели (*стрела, взрыв* и т. п.) — независимо от реагентов. «Белые» разновидности таких сил чрезвычайно редки и, как правило, работают исключительно против конкретной разновидности нечисти. Грубо говоря, ты как Декан можешь смело считать чёрной магией любую силу, способную навредить человеку, зверю или другому живому существу. Кроме того, ритуал *создания талисмана* также считается чёрной магией, если вещица наделяется одной из «чёрных» сил.

ТАБЛИЦА МАГИЧЕСКОЙ ПОРЧИ

Карта	Эффект
2	**Падение в бездну:** персонаж должен немедленно пройти *проверку характера* с модификатором, равным *сложности* проводимого ритуала. Если *проверка* успешна, ничего не происходит. Если нет, персонаж становится настоящим чёрным магом. Он немедленно переходит под управление Декана и становится персонажем ведущего. Возможно, он ещё вернётся однажды в роли предводителя какого-нибудь тёмного культа, некроманта или другого могущественного злодея.
3	**Одержимость:** персонаж становится одержим ритуальной магией, и отныне он пойдёт на всё ради того, чтобы пополнить свой гримуар новыми ритуалами.
4–5	**Ночные кошмары:** персонаж страдает от кошмарных сновидений. Из-за них он получает штраф –2 к *проверкам выносливости*, вызванным *недосыпанием* (смотри подробное описание в разделе *Опасности: недосып* главы Ситуативные правила в книге «Savage Worlds: Дневник авантюриста»).
6–7	**Вонь:** персонаж источает отвратительное зловоние. Его *харизма* снижается на 2.
8–9	**Магнит для неприятностей:** персонаж получает одноимённый *изъян*.
10	**Беда с волосами:** персонаж начинает стремительно седеть или терять волосы.
Валет	**Светобоязнь:** «Оно жжёт насс!» под воздействием прямого солнечного света (и ультрафиолетового освещения) герой получает штраф –1 к *проверкам параметров*.
Дама	**Агрессия:** персонаж становится раздражительным и вспыльчивым. Если есть возможность решить дело насилием или угрозами, он предпочтёт именно этот путь.
Король	**Восприимчивость:** душа этого несчастного беззащитна перед посягательствами злых духов. Любая сущность с *особенностью вселение* автоматически выигрывает *встречную проверку* при попытке вселения в тело этого персонажа.
Туз	**Осквернение:** раз в день персонаж становится свидетелем одного из событий, описанных в *таблицах странностей* (стр. 95).
Джокер	**Дитя тьмы:** по той или иной причине персонаж менее восприимчив к скверне, неизбежно оседающей в душе каждого из тех, кто практикует чёрную магию. В этот раз с ним ничего не происходит, но отныне и впредь персонаж получает +2 к *проверкам характера*, призванным предотвратить его *падение в бездну* (это преимущество не может быть выше +4).

Чёрная магия — одна из самых опасных и непредсказуемых разновидностей магии. Если в ходе подготовки к ритуалу заклинатель оказывается в *шоке* или получает *ранение*, он должен пройти проверку *смекалки*, чтобы не сбиться; в противном случае, ритуал заканчивается *провалом*, заклинатель тянет карту и через Декана обращается к *таблице неудачных ритуалов* (стр. 66). Если ритуал проходит успешно, каждый из его участников тянет карту и обращается к *таблице магической порчи* (выше). Если не указано иное, полученный эффект действует на протяжении нескольких недель, количество которых равно *сложности* проведённого ритуала. Если в ходе такого ритуала созда-

вался талисман, необходимо обратить внимание на масть карты, полученной заклинателем. Если это черви или бубны, талисман работает, как задумано, без всяких побочных эффектов. Пики и трефы, в свою очередь, означают, что результат из *таблицы магической порчи*, полученный заклинателем, будет действовать на каждого владельца талисмана (пока тот не избавится от этой проклятой вещицы). Если это «падение в бездну», то *проверку характера* необходимо проходить раз в день (или каждый раз, как персонаж касается талисмана — в зависимости от того, что происходит чаще).

Студентам следует тщательно взвешивать все «за» и «против», прежде чем связываться с тёмными силами даже из самых благородных побуждений.

НОВЫЕ СИЛЫ

Все описанные ниже силы относятся к числу тех, с которыми студенты могут, так или иначе, столкнуться по ходу игры. Силы *дар воина* и *призыв союзника* в «ВТУ» недоступны (вместо них действует *даровать черту* и силы *призыва*, описанные далее). Обрати внимание — *дистанция* и *длительность* каждой из сил указаны в соответствии с правилами «Дневника авантюриста». Это сделано для того, чтобы при желании их можно было использовать в других играх и для того, чтобы Декан мог наделять ими персонажей ведущего.

ДАРОВАТЬ ЧЕРТУ

Ранг: *закалённый*
Пункты силы: *3*
Дистанция: *касание*
Длительность: *3 (1/раунд)*
Проявления: *рунический символ на лбу цели, воспоминания из прошлой жизни*
Примечание: *эта сила заменяет силу дар воина*

Эта сила дарует цели *черту* по выбору заклинателя (*ранг черты* должен быть не выше *ранга* заклинателя). Это не работает с такими *чертами*, как *мистический дар, богатство, аристократ, верные спутники, помощник* и другие *черты*, не связанные с личными качествами персонажа, вроде *полезных связей* (последнее слово в любом случае остаётся за Деканом). Никаких других ограничений нет — разрешено всё остальное: от боевых способностей до *везения* и профессиональных *черт*.

Если заклинатель во время применения силы получает *подъём*, он может либо удвоить *длительность* силы, либо, если это возможно, даровать улучшенную версию *черты* (например, *боевая ярость+* или *везение+*).

ЗАБВЕНИЕ

Ранг: *закалённый*
Пункты силы: *3*
Дистанция: *1 клетка*
Длительность: *постоянная*
Проявления: *кратковременное оцепенение, бессмысленный взгляд в пространство*

Эту силу можно применить к одному человеку, чтобы стереть из его воспоминаний одно событие, произошедшее не более 24 часов назад.

Применение этой силы требует *встречной проверки сверхъестественного навыка* персонажа против *характера* жертвы. Если выигрывает заклинатель, он получает возможность стереть один «эпизод» из памяти жертвы. *Подъём* даёт возможность заместить этот эпизод другим воспоминанием.

Эффект в целом постоянен. Лишь очень сильные с эмоциональной точки зрения события или ситуации, остро напоминающие о «забытом», время от времени дают жертве понять, что что-то здесь не то. В подобных ситуациях жертва получает возможность пройти *проверку смекалки (–4)*, чтобы начать понемногу восстанавливать истинную картину событий (как правило, в виде снов или коротких проблесков истинных воспоминаний).

Примечание: эту *силу* можно использовать и как ритуал, обычно со штрафом –4, позволяющим увеличить *дистанцию* действия силы

до километра (см. подраздел Дистанция в разделе Проведение ритуала, стр. 70). Чтобы всё сработало, для ритуала нужен какой-нибудь предмет, принадлежащий жертве — любимый медальон, локон волос, состриженный ноготь, капля крови и т. п.

ЗАЩИТНЫЙ КРУГ

Ранг: *закалённый*

Пункты силы: *1+*

Дистанция: *на себя*

Длительность: *10 минут (1/5 минут)*

Проявления: *тусклое мерцание; кружащиеся духи; круги, начертанные святой водой; пентаграммы*

Эта сила создаёт область, которая отпугивает определённый тип существ. Стоимость этой силы в пунктах силы зависит от того, насколько обширна группа существ, от которых должен защищать этот круг.

1: определённый тип существ (например, крысы, полтергейсты или бесы)

3: группа существ (например, млекопитающие, духи или демоны)

5: большая группа существ (например, всё живое, все бестелесные существа или все злые сверхъестественные существа)

Когда эта сила активна, она создаёт зону размером с *большой шаблон* с центром на заклинателе. Любое существо соответствующего типа, оказавшееся в пределах этой области, должно немедленно пойти *проверку характера* (–2) или *(–4)*, если заклинатель при применении силы добился *успеха* с *подъёмом*. Если существо проваливает эту *проверку*, оно обязано переместиться на ближайшее свободное место вне защитного круга.

Существа, которые успешно прошли *проверку характера*, или существа, не имеющие возможности покинуть область действия силы, получают соответствующий штраф (–2 или –4), пока остаются в пределах защитного круга. Те же модификаторы действуют и на *проверки характера* существа, желающего войти в область действия заклинания — если эта *проверка* окажется неудачной, существо не сможет нарушить границы защитного круга.

Стоит обратить внимание, что защитный круг, отвращая само существо, не ограждает от его способностей (например, *запугивания* или дистанционных атак).

Как такового ритуала защитного круга не существует — каждый из них специализирован и, чаще всего, носит соответствующее имя вроде Изгнания Грызунов (крысы), Щита Духов (эфирные создания) или Освящения (злые сверхъестественные существа) — вот лишь некоторые примеры. В мире «Восточно-Техасского Университета» ряд существ испытывает врождённое *отторжение* (стр. 103) к некоторым субстанциям и явлениям, которые действуют на этих существ как своеобразный природный аналог защитного круга.

Дополнительные эффекты: Увеличив стоимость силы на 2 пункта, заклинатель может оградить защитным кругом здание размером со средний двухэтажный дом. Увеличив стоимость силы на 4 пункта, заклинатель может оградить защитным кругом здание размером с большую церковь или складской ангар.

ЗНАНИЕ

Ранг: *новичок*

Пункты силы: *3*

Дистанция: *смекалка*

Длительность: *3 (1/раунд)*

Проявления: *ветер, шуршащий страницами книги, которые пустеют по мере того, как цель перенимает начертанное на них знание.*

Эта крайне полезная сила наделяет цель новым для неё *знанием* на уровне значения *характеристики*, от которой это *знание* зависит. Значение *знания* повышается на одну *ступень* за каждый полученный заклинателем *подъём* (но не выше d12). Например, если дать новое знание персонажу со *смекалкой* d6, при *успехе* он получит новый *навык* со значением d6, а если это будет *успех* с *подъёмом*, то — d8.

В мире «Восточно-Техасского Университета» для этого ритуала потребуется книга, в которой содержится информация по нужному предмету (страницы этой книги опустеют сразу после завершения ритуала). В дни подготовки к экзаменам этот ритуал особенно востребован.

ИЗГНАНИЕ

Ранг: *ветеран*
Пункты силы: *3*
Дистанция: *смекалка*
Длительность: *мгновенно*
Проявления: *священные предметы, оккультные символы, пригоршня соли*

В «Восточно-Техасском Университете» эта сила работает в точности так же, как и в «Дневнике авантюриста», но с небольшими изменениями. *Успех* изгоняет цель (неважно, *дикую карту* или *статиста*) из этого измерения на d6 месяцев, в течение которых она не может вернуться обратно ни при каких условиях (*призыв, открыть врата* — ни эти, ни иные подобные силы здесь не помогут). *Подъём* увеличит срок изгнания до d6 лет (имеет значение лишь один *подъём*).

МОГИЛЬНЫЙ ГЛАС

Ранг: *закалённый*
Пункты силы: *4*
Дистанция: *касание*
Длительность: *3 (1/раунд)*
Проявления: *руны, вырезанные на останках тела; чёрные свечи; книги в кожаных переплётах; круглый стол; спиритический планшет*

Считается, что мёртвые хранят массу секретов, и многие стремятся пообщаться с обитателями мира по ту сторону могилы.

Чтобы это заклинание сработало, колдун должен либо находиться там, где обитает дух умершего, либо знать его полное имя, либо располагать его останками, либо держать при себе нечто, при жизни имевшее для покойного большое значение. Чтобы применить *силу*, заклинатель должен пройти *встречную проверку* своего *сверхъестественного умения* против *характера* цели.

Если заклинатель добивается *успеха* с *подъёмом*, сила срабатывает идеально — дух оповещает о своём присутствии и отвечает на заданные вопросы. Заклинатель может задать по одному вопросу на каждый *раунд* действия силы. Дух необязательно будет дружелюбен, но смолчать или солгать он не может ни при каких обстоятельствах. Он, однако, отнюдь не всеведущ, и круг его знаний ограничен воспоминаниями, которыми он обладал, пока был жив.

Если же заклинателю удалось добиться лишь простого *успеха*, Декан тянет карту в закрытую и обращается к *таблице могильного гласа*.

ОТКРЫТЬ ВРАТА

Ранг: *легенда*
Пункты силы: *20*
Дистанция: *смекалка*
Длительность: *3 (1/раунд)*
Проявления: *пентаграммы, кровавые жертвоприношения, вихри потусторонних энергий*

Попытка по собственной воле открыть врата между нашим миром и потусторонним измерением выдаёт в человеке носителя особенного (хотя и не настолько редкого, как хотелось бы) типа безумия. Невероятно упорны в подобного рода устремлениях представители всякого рода апокалиптических культов и сект. В отличие от призыва демона, целью которого является одиночная сущность, эта сила позволяет любой сверхъестественной сущности, оказавшейся в окрестностях открытых врат, попасть сквозь них в наше измерение. Как правило, впрочем, заклинатели устраивают подобное по воле одной могущественной сущности, играющей роль их покровителя и/или божества. Лишь невероятное стечение обстоятельств может позволить человеку самому использовать эти врата и пройти сквозь них в обратном направлении.

Открытие врат — могущественная чёрная магия, и это не зависит от используемых в ходе ритуала реагентов.

ТАБЛИЦА МОГИЛЬНОГО ГЛАСА

Карта	Результат
2	**Демон!** Ошибка в заклинании призывает в демона в наше измерение! Создай демона при помощи *конструктора демонов* (стр. 121). Если эта карта красной масти, демон покинет это измерение через заранее определённый Деканом промежуток времени (с первыми лучами рассвета, через 666 часов, в ночь на Хэллоуин и т. п.). Если карта чёрной масти, срок пребывания демона в этом измерении не ограничен никакими временными рамками. Демон, обладающий *особенностью вселение*, может попытаться захватить тело своего невольного призывателя.
3–6	**Одержимость:** дух проходит *встречную проверку характера* против каждого из участников ритуала. Дух вселяется в того, кто получает худший результат. Если сущность настроена дружелюбно, она может вести разговор и по собственной воле рассказывать о том, о чём заклинатель даже и не думал спрашивать. Если же дух настроен враждебно, он ответит на все положенные вопросы и, усыпив бдительность участников ритуала наигранной доброжелательностью, воспользуется любым шансом навредить тем, кто его призвал. В его распоряжении будет 2d6 минут. Если же кто-то из участников ритуала получил 1 на игральной кости, соответствующей *характеру*, одержимость становится постоянной, независимо от того, как настроен дух — дружелюбно или враждебно. Изгнать запертый в чужом теле дух можно лишь при помощи соответствующего ритуала.
7–10	**Слабый контакт:** контакт с духом чрезвычайно слаб — тот может отвечать на заданные вопросы только «да» или «нет».
Валет-Туз	**Присутствие:** сущность является во вспышке потусторонней энергии, которая буквально высасывает силы — каждый из участников ритуала получает по одному уровню *усталости*, который через 24 часа исчезнет сам собой. На вопросы дух отвечает как положено.
Джокер	**Призрак!** Дух является и отвечает на все вопросы как положено, но когда действие силы заканчивается, он никуда не исчезает. Эта сущность становится полноценным *призраком* (стр. 123), привязанным к заклинателю и не способным отдаляться от него на расстояние, превышающее значение *характера призрака* в *клетках* (если, конечно, этому не препятствует *защитный круг*). Если Декан пожелает, он вправе наделить этого призрака и одной из призрачных *способностей* (стр. 124), которые тот может применять, пройдя проверку *характера (–2)*. Заклинатель всегда видит призрака, даже если тот незрим для всех остальных. Кроме того, призрак теряет возможность «упокоиться», пока не совершит акт самопожертвования, или пока заклинатель не умрёт. Если такого призрака изгнать, через 24 часа он вернётся вновь. Если этого призрака «убить», он возвращается в мир духов, но упокоения не получает, если только его «гибель» не была актом самопожертвования.

Врата можно закрыть, если успешно применить силу *рассеивание* (безопасный способ) или нарушить целостность сложных магических знаков и пентаграмм — неотъемлемой части любого подобного ритуала (способ более простой, но и опасный) — каждый из любителей силовых методов решения проблем тянет карту и консультируется с *таблицей неудачных ритуалов* (стр. 66). Если источником силы открытия врат является талисман или персонаж, их уничтожение чревато теми же последствиями.

ПОДЧИНИТЬ СУЩНОСТЬ

Ранг: *ветеран*
Пункты силы: *см. описание*
Дистанция: *смекалка*
Длительность: *10 минут (1/5 минут)*
Проявления: *песнопения, магические печати, пентаграммы*

Эта сила позволяет персонажу обрести власть над сущностью. Любую тварь из тех, что призывают, можно подчинить, но подчиняемую сущность вызывать совсем не обязательно — она вполне может уже находиться в нашем измерении.

Стоимость применения этой силы в *пунктах силы* равна значению *характера* сущности (если это *дикая карта*) или половине этого значения (если речь идёт о *статисте*). Так, например, попытка подчинить себе демона по имени Агарес Трижды Проклятый с *характером* d8 обойдётся в 8 *пунктов силы*.

Подчинение сущности проходит в виде *встречной проверки сверхъестественного навыка* против *характера* сущности. Если сущность уже связана узами подчинения, она получает преимущество +4.

В случае *успеха* заклинатель получает власть над сущностью на время длительности заклинания. Существо беспрекословно подчиняется приказам, чётко соблюдая их букву и дух. Единственное исключение — приказы, выполнение которых ведёт к неизбежной гибели сущности — в этом случае она получает возможность ещё раз пройти *встречную проверку* и освободиться.

Стоит отметить, что между сущностью и её новым хозяином не возникает никакого мысленного канала связи, так что, прежде не помешает выяснить, существует ли способ дать сущности понять, чего ты от неё хочешь.

В случае с призванной сущностью, заклинание её *подчинения* может быть объединено с ритуалом *призыва*. Для этого нужно собрать реаген-

ты, необходимые для обоих ритуалов, а также сложить стоимость обеих сил в пунктах силы, чтобы определить базовую сложность объединённого ритуала. Так, призыв и подчинение демона по имени Агарес Трижды Проклятый с *характером* d8 обойдётся в 16 *пунктов силы*.

Подчинённая сущность может покидать пределы видимости своего хозяина — на эффект силы это не окажет никакого влияния.

ПРИЗЫВ ДЕМОНА

Ранг: *ветеран*
Пункты силы: *см. описание*
Дистанция: *смекалка*
Длительность: *3 (1/раунд)*
Проявления: *пентаграммы, чёрные свечи, жертвенные животные*

Призыв демона — дурацкая затея. Но чего-чего, а дураков в этом мире хватало во все времена. Одни жаждали мести, другие — власти, третьи — могущества. *Призыв демона*, вне зависимости от целей заклинателя и используемых в ходе ритуала реагентов, всегда считается чёрной магией, причём самой зловещей её разновидностью.

Стоимость применения этой силы в пунктах равна значению *характера* демона (если это дикая карта) или половине этого значения (если речь о *статисте*).

Если *проверка сверхъестественного навыка* успешна, появляется демон. Если заклинатель не позаботился оградить область призыва *защитным кругом*, демон, скорее всего, не станет выслушивать никаких приказов и просто нападёт. Смотри описание *особенности отторжения* (стр. 103), чтобы узнать больше о создании барьеров, непроницаемых для сверхъестественных сущностей. Чисто магический метод временного подчинения демона своей воле — это сила *подчинить сущность*.

Задачи: Как только призванный демон подчинён магически (или принуждён к диалогу иным способом), заклинатель получает возможность заключить с ним сделку. Это встречная *проверка смекалки* заклинателя против *смекалки* демона. Результаты этой *проверки* должны остаться втайне от игроков.

Провал: демон не подчиняется заклинателю и полностью контролирует все свои действия. Он не может атаковать заклинателя непосредственно, но в остальном предоставлен самому себе на срок в 6d6 дней. Если во время этой проверки выпадут три шестёрки (не больше, но и не меньше), демон остаётся в мире смертных, пока не будет убит или изгнан.

Успех: демон в целом следует полученным приказам, но использует любую возможность извратить их, чтобы навредить глупцу, посмевшему призвать его в этот мир. Демон проявляет должное «послушание», только если над ним висит угроза наказания или установлен неусыпный надзор.

Подъём: демон беспрекословно следует и букве, и духу полученных от заклинателя приказов. Сделанное им может сопровождаться излишними разрушениями и/или жертвами (это, в конце концов, демон — такова его природа), но, в общем и целом он выполнит именно то, что приказано.

Демоны-специалисты: некоторые демоны по природе своей склонны к определённому типу злодеяний. Демон воздаяния, например, с большей готовностью возьмётся за задание, так или иначе связанное с местью. Этот аспект целиком зависит от ведущего, игрового мира и описания существа, но, как правило, заклинатель получает +2 к *проверке смекалки*, если задание соответствует наклонностям демона, и –2, если выходит за рамки его пристрастий.

Связь: стоит помнить, что демоны (в большинстве своём) — не телепаты, — так что если заклинатель не планирует лично контролировать каждый его шаг, ему лучше озаботиться составлением максимально подробной инструкции. Если демон разумен, он вполне может пользоваться современными средствами связи вроде рации или сотового телефона, но вот захочет ли он брать трубку или отвечать на вызов — это уже другой вопрос.

ПРИЗЫВ РОЯ

Ранг: *закалённый*
Пункты силы: *4*
Дистанция: *смекалка*
Длительность: *3 (1/раунд)*
Проявления: *вьющиеся тучи насекомых; крысы, сбегающиеся из тёмных укромных уголков*

Эта сила призывает рой — обычно это стая грызунов или целая туча жалящих/кусачих насекомых. В мире «Восточно-Техасского Университета» каждая из разновидностей этой силы — это отдельный ритуал. В случае успешной проверки сверхъестественного навыка, заклинатель призывает рой размером со *средний шаблон*. Если это *успех* с *подъёмом*, то роя будет два.

Сам рой не имеет никакой ментальной связи с заклинателем, но послушно атакует указанную заклинателем цель в меру своих возможностей, пока не будет уничтожен, или пока действие силы не закончится. Если роя два, заклинатель может либо направить их на разные цели, либо указать им одну общую цель.

ПРИЧИНЕНИЕ БОЛИ

Ранг: *закалённый*
Пункты силы: *4*
Дистанция: *смекалка*
Длительность: *1 день (2/день)*
Проявления: *фокус силы, например, вольт — классическая «кукла вуду»*

При помощи этой силы заклинатель создаёт фокус — небольшую фигурку, магически связанную с целью, которой он желает причинить вред или даже убить. Чтобы применить силу, заклинатель должен иметь при себе её личную вещь или часть тела цели (вполне достаточно обрезков ногтей, локона волос и т. п.).

Как только фокус создан, заклинатель проходит *встречную проверку своего сверхъестественного навыка* против *характера* цели. Если *проверка* проходит неудачно, заклинатель получает уровень *усталости*, который исчезнет сам собой через 24 часа.

Успех означает, что между *куклой* (или иным фокусом) и жертвой устанавливается магическая связь. Если эту *куклу* ударить или проткнуть иглой с однозначным намерением причинить боль, жертва немедленно получает один уровень *усталости* — проделывать подобное можно не чаще одного раза в день. Из-за этой *усталости* жертва может оказаться *при смерти* или даже погибнуть, если заклинателя не остановить. Эта *усталость* исчезнет только после разрушения *причинения боли* и нескольких (по количеству уровней *усталости*) дней отдыха.

Разрушить же *причинение боли* можно, применив силу *рассеивание*, уничтожив фокус (это не причинит жертве никакого вреда) или убив заклинателя.

Этот ритуал считается чёрной магией вне зависимости от реагентов, используемых в ходе ритуала.

ПРОКЛЯТИЕ

Ранг: *новичок*
Пункты силы: *4*
Дистанция: *смекалка*
Длительность: *см. описание*
Проявления: *краткое ощущение удушья, тошнота*

Проклятия — одна из самых распространённых разновидностей чёрной магии. Эта сила налагает на жертву *изъян проклятие* (стр. 17). У каждого проклятия должно быть условие, выполнив которое, жертва может развеять эту напасть раз и навсегда. Это условие может быть как очень простым (например, попросить прощения), так и практически (но только на первый взгляд) невыполнимым (последнее слово здесь, как всегда, за Деканом). По умолчанию проклятие действует две недели. Если эта сила применяется в ходе ритуала, повышение сложности ритуала на 2 увеличит длительность налагаемого проклятия до года, а на 4 — до конца жизни жертвы. Как бы то ни было, проклятие может быть снято в любой момент тем, кто его наложил, а также при помощи силы *рассеивание*.

СОЗДАТЬ ТАЛИСМАН

Ранг: *ветеран*
Пункты силы: *см. описание*
Дистанция: *касание*
Длительность: *постоянная (см. описание)*
Проявления: *тигли, песнопения, гравирование и украшение предмета*

Талисманы — это предметы, наделённые магической силой, которую может использовать каждый, если знает как. Талисманы могут быть созданы исключительно в ходе ритуала, так что указанная выше дистанция и длительность силы при этом не меняются.

Создание талисмана: Чтобы создать талисман, заклинатель должен иметь возможность применить силу, которой он наделяет талисман. Для этого ему нужно собрать реагенты, необходимые для обоих ритуалов. Стоимость силы, которой заклинатель намеревается наделить талисман, увеличивается на 5 *пунктов*. Например, создание амулета *дарованной черты* обойдётся в 8 *пунктов силы*.

Наделяя талисман силой, эффекты которой при желании можно варьировать, заклинатель должен определиться, какой именно вариант этой силы будет применяться при использовании талисмана. Так, талисман *дарованной черты* всегда будет даровать одну и ту же *черту*, талисман *усиления/ослабления параметра* — усиливать или ослаблять один и тот же *параметр*, а талисман, который выпускает одну *стрелу* с уроном 3d6, не может вместо этого выпустить несколько *стрел* с уроном 2d6.

В процессе создания талисмана заклинатель должен указать слово, фразу, действие или жест, при помощи которого этот талисман «включается». Выбирать следует мудро — как только ритуал завершится, ничего нельзя будет поменять. Поиск способа активации неизвестного талисмана, как правило, осуществляется путём проб и ошибок.

Наделение обычного предмета магической силой — дело серьёзное и непростое, требующее полно-

ТАБЛИЦА ИСПОРЧЕННЫХ ТАЛИСМАНОВ

Карта	Результат
2	**Демон!** Ошибка в заклинании призывает в демона в наше измерение! Создай демона при помощи *конструктора демонов* (стр. 121). Если эта карта красной масти, демон покинет это измерение через заранее определённый Деканом промежуток времени (с первыми лучами рассвета, через 666 часов, в ночь на Хэллоуин и т. п.). Если карта чёрной масти, срок пребывания демона в этом измерении не ограничен никакими временными рамками. Демон, обладающий *особенностью вселение*, может попытаться захватить тело неудачника, невольно его призвавшего.
3–6	**Иссушение:** заклинатель и все подмастерья, принимавшие участие в ритуале, лишаются части своей жизненной силы — их *выносливость* навсегда уменьшается на одну *ступень*. Если *выносливость* персонажа уже равна d4, он умирает.
7–10	**Магическая отдача:** предмет взрывается потоком магической энергии, причиняя *урон* каждому участнику ритуала. *Урон* равен 2d6, плюс значение сложности ритуала. Так, если сложность ритуала 4, урон от отдачи равен 2d6+4.
Валет-Туз	**Магический взрыв:** как магическая отдача, но взрыв куда сильнее — *урон* равен d10 за каждые две единицы сложности ритуала. Так, если сложность ритуала составляла 6, магический взрыв нанесёт каждому участнику ритуала 3d10 урона.
Джокер	**Проклятье!** Похоже, удача сыграла с тобой злую шутку. С талисманом всё в порядке, и он работает как задумывалось, но обладает одним небольшим недостатком — каждого своего владельца он наделяет *мелким изъяном*. Декану следует выбрать *изъян*, который словно в кривом зеркале отражает силу, наполняющую талисман. Например, нож, улучшающий умение драться, может наделять *дурным характером*, а амулет, дарующий черту *харизматичный*, может заодно давать и *изъян* вроде *длинного языка*. Если ничего подходящего нет, пусть талисман даёт *изъян упрямство* и при этом вселяет в своего владельца уверенность в том, что никакого проклятия нет.

го сосредоточения. Если заклинателя постигнет неудача, он не только уничтожит предмет, над которым творил ритуал, но и вынужден будет вытянуть карту и обратиться к *таблице испорченных талисманов*.

Применение талисманов: Чтобы пользоваться талисманами, не нужны ни мистические дары, ни какие-либо навыки. Активировав талисман, персонаж должен пройти *проверку характера*, как если бы это была *проверка сверхъестественного навыка*. Штраф, которым облагается эта *проверка*, равен половине *стоимости* заложенной в талисмане силы в *пунктах силы*. Например, сила *даровать черту* обычно стоит 3 пункта, так что, активировав амулет *дарованной черты*, персонаж должен пройти *проверку характера* (–1) (3 делим пополам и округляем в меньшую сторону).

Если *проверка* увенчивается *успехом* или *подъёмом*, сила, заложенная в талисман, срабатывает точно так, как указано в её описании. *Провал* означает, что талисман не сработал, а поток концентрированной энергии с силой бьёт по персонажу, игнорируя любую надетую на него броню. В результате персонаж оказывается в *шоке*, а талисман на 24 часа выходит из строя. Если же при *проверке характера* на соответствующей игральной кости выпадает единица (вне зависимости от результата на диком кубике), энергия наносит пользователю 2d6 урона и при этом уничтожает талисман.

Фамильяр

Ранг: *закалённый*
Пункты силы: *4*
Дистанция: *на себя*
Длительность: *до смерти существа*
Проявления: *живое существо, привязанное к своему владельцу*

В ходе этого ритуала создаётся прочная духовная связь между заклинателем и его будущим животным-фамильяром. Животное представляет собой *статиста*, обычное живое существо размером не больше крупной собаки (*размер 0*). Оно должно присутствовать на протяжении всего ритуала — от начала подготовки до момента применения силы. В остальном же заклинатель может выбрать любое животное, какое пожелает.

Единовременно у заклинателя может быть один и только один фамильяр.

Если ритуал завершается успешно, животное становится фамильяром заклинателя. Вдобавок ко всем своим природным особенностям и навыкам, фамильяр получает телепатическую связь с заклинателем. При помощи этой связи он может предупреждать своего хозяина об опасности, а сам хозяин при желании способен видеть, слышать, обонять и иначе ощущать всё то, что воспринимает его фамильяр. Эта связь действует на расстоянии, равном удвоенному значению *смекалки* заклинателя в километрах. Пока колдун использует связь таким образом, он может свободно делиться своими *фишками* с фамильяром. Кроме того, фамильяру можно отдавать простые команды (словами или при помощи телепатической связи) — животное постарается исполнить их в меру своих сил. Обычно его «функционал» ограничивается простыми приказами вроде «охраняй», «следи», «спрячься», «стереги», «атакуй» и т. п.

Духовная связь между фамильяром и его хозяином настолько сильна, что если фамильяр погибает, Декан бросает d6, а также делает *проверку характера* и *выносливости* фамильяра — сумма результатов этих бросков становится *уроном*, который получает заклинатель.

Единственный способ избавиться от фамильяра — это убить его и пережить последствия.

Известные талисманы

Ниже описаны пять талисманов из числа тех, которые совершенно точно находятся где-то в Пайнбоксе и его окрестностях. Существует неплохой шанс наткнуться на один из них в ломбарде «Пайнбокс» или «4-в-1».

Амулет защиты (*доспех*): Серебряный амулет, на обратной стороне которого выгравировано его кодовое слово: «плющ».

Смертоносный револьвер (**даровать черту — *смертельный выстрел***): Порядком потрёпанный, но ещё крепкий Colt «Peacemaker» дарует *черту смертельный выстрел* каждому, кто крутанёт его хорошо смазанный барабан.

Амулет гипнотизма доктора Бизби (*кукла*): Предполагается, что этот золотой медальон некогда принадлежал странствующему шарлатану, известному под псевдонимом доктора Бизби. Чтобы его активировать, нужно просто покачать его перед лицом цели, как это делают гипнотизёры.

Счастливый пенни (*даровать черту — везение*): На реверсе этого старого пенни 1968 года поперёк профиля Линкольна процарапан размашистый «X». Впрочем, своему владельцу он сулит чуть более счастливую участь, чем старику Эйбу — нужно лишь подбросить монетку в воздух.

Адская зажигалка (*поток*): Эта олдскульная «Зиппо» в 70-х годах принадлежала члену какого-то колдовского культа. Стоит отметить, что запал у этой штучки ещё не иссяк.

ЧТО В ИМЕНИ ТЕБЕ МОЁМ...

Описания сил намеренно выполнены в нейтральной, универсальной манере, однако это не означает, что ритуалы, которые попадаются студентам, должны быть пресными и безликими. Самый простой способ сделать ритуал непохожим на базовую силу — дать ему яркое, запоминающееся имя, отражающее в себе личность автора ритуала и дух эпохи, во время которой этот ритуал был открыт и/или описан. Не сдерживайся. Пусть эти имена будут невероятными.

«КОМПЕНДИУМ КРАЙТОНА»

Ритуалы из «Компендиума Крайтона», оккультного дайджеста 20-го века (с указанием авторов).

- **Защитная чайная церемония мисс Милдред** (*доспех*: половинный эффект (+1/+2 пункта *брони*), но срабатывает на количество целей, равное половине значения *характера* заклинателя).

- **Чумная аура леди Хуторн** (*разрушительное поле:* как только длительность силы истекает, цель проходит *проверку выносливости* (со штрафом –2, если сила была применена с *подъёмом*), при *провале* которой она заражается скоротечной, ослабляющей болезнью).

- **Теневой саван доктора Блэкмура** (*щит*: половинный эффект (–1/–2 к *проверкам* на попадание), если освещение лучше, чем *сумрак*).

- **Златоуст брата Эсперансы** (*полиглот*: пока действует сила, её цель получает *изъян длинный язык,* но если цель, как и сам брат Эсперанса, уже обладает этим *изъяном*, никаких побочных эффектов для него этот ритуал не несёт).

- **Молитва святого Фомы для защиты от зла** (*сокрушение*: сила действует, только если атака направлена против злого сверхъестественного существа; кроме того, оружие под действием этой силы считается освящённым).

«КОДЕКС БЛАГОНРАВНОГО ИНКВИЗИТОРА»

Ритуалы, записаные служителем Святой Инквизиции Фердинандом де Вегой, носят обстоятельные многословные имена (перевод с испанского).

- **Ограждение жилища людского от мерзости нечистых духов и созданий ночи** (*защитный круг:* защитный круг стоимостью 5 *пунктов силы*, защищающий от злых сверхъестественных существ).

- **Простой заговор для развеяния покрова ночного мрака** (*ночное зрение:* работает как обычно).

- **Исповедь ведьмы о наделении метлы богомерзкой способностью к полёту** (*полёт*: сила применяется к метле, швабре или пылесосу и прекращает действовать, если предмет по какой-либо причине ломается).

- **Мерзостный ритуал отрицания законов Божьих и человеческих, наделяющий бездушный труп подобием жизни** (*зомби*: работает как обычно, чёрная магия).

«АРКАНА РОМАНА»

Ритуалы из неизвестного древнеримского источника, восходящие к античной мифологии.

- **Вопль гарпии** (*поток*: громкий скрипучий вой разбивает стекло, фарфор, разрушает чувствительное электронное оборудование и т. п. в пределах *большого шаблона*, центр которого располагается на конце *конусного шаблона*).

- **Проклятье оракула** (*прорицание*: помимо обычного эффекта этой силы, заклинателю является видение какой-нибудь беды, которая случится с ним в будущем; самого видения заклинатель не запоминает, но оно вынуждает его пройти проверку *храбрости* (со штрафом –2, если ритуал был проведён с *подъёмом*)).

- **Плащ Плутона** (*невидимость*: сила применяется к плащу, дождевику, одеялу, пледу, пляжному полотенцу или другому матерчатому предмету аналогичного размера. Персонаж, набросивший этот предмет на плечи, будет невидим, даже если этот предмет слишком мал, чтобы скрыть его целиком).

ДЕТАЛИ, ДЕТАЛИ...

Ритуалы практически всегда являются узкоспециализированной версией основной силы. Например, ритуал изгнания будет действовать далеко не на всех существ, ограничиваясь, скорее, какой-нибудь достаточно узкой их категорией, если вообще не одной конкретной сущностью. Например, преподобный Майклз может научить студентов экзорцизму — ритуалу изгнания злых духов, а сами студенты способны провести несколько недель в библиотеке в поисках древнего безымянного ритуала изгнания Тамогрила, могущественного демона хаоса.

Особенного упоминания заслуживают силы исцеления. В мире «ВТУ» они встречаются не реже любых других ритуалов, но за большинство из них придётся заплатить дополнительную цену — восстановить порядок всегда сложнее, чем посеять хаос, а ритуалы *великого исцеления*, не относящиеся к чёрной магии, вообще невероятно редки (помимо того, что они существуют, Декан, это значит, что обретение такого ритуала вполне может само по себе быть целью небольшого приключения). Из всех целебных ритуалов наиболее распространёнными считаются эти:

- **Ритуал жертвенности** (*исцеление*) — взамен каждого исцелённого *ранения* любой из участников ритуала должен нанести одно ранение самому себе.

- **Ритуал ускоренного заживления** (*исцеление*) — за каждое исцелённое *ранение* цель этого ритуала стареет на пять дней. Наиболее очевидным признаком этого процесса является сопутствующий ему быстрый рост волос и ногтей.

- **Похищение жизни** (*великое исцеление*) — ритуал чёрной магии. Без человеческого жертвоприношения сложность ритуала возрастает на 4.

КОНСТРУКТОР ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Помимо обычных трудностей, связанных с взрослением и учёбой в колледже, студенты ВТУ несут на себе бремя опасного знания о тёмных силах, тайных организациях и неведомых чудовищах. Они должны быстро соображать, уметь приспосабливаться к самым неожиданным ситуациям и при этом не забывать об учёбе! День они могут провести, роясь в библиотеке в поисках оккультных знаний, ночь — сражаясь с вампиром, а наутро, упокоив злобное чудовище, отправиться закрывать весеннюю сессию. Это не говоря уже о том, что в процессе хорошо бы не поссориться с подружкой и вообще дожить до выпускного!

Для «Восточно-Техасского Университета», как и для большинства игровых миров Savage Worlds, в продаже имеются полноценные кампании. Кампания — это своеобразный каркас, при помощи которого Декан и его студенты могут сотворить длинную и увлекательную историю, которая будет интересна каждому из её участников. Кампания состоит из нескольких коротких, но связанных общим сюжетом приключений, рассчитанных на одну-две встречи.

Первое приключение «Бакалавров ужасных наук», официальной кампании для «ВТУ», предназначено для студентов-первокурсников, в то время как последнее рассчитано уже на бывалых и опытных старшекурсников. Там также можно найти массу информации о тайнах Пайнбокса и более 20 интереснейших авантюр.

Деканы, которые предпочитают не ограничивать себя рамками сюжетных кампаний, или просто считают, что им недостаёт действия, могут создавать собственные приключения — неплохим подспорьем в этом деле им послужит конструктор приключений, описанный на этих страницах.

КОНСТРУКТОР ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Этот конструктор создан для того, чтобы помочь Декану создавать приключения «на лету», а также служить подспорьем в написании собственных авантюр, которые подойдут как для кратких зарисовок, так и для того, чтобы заполнить «ниши» между приключениями большой кампании. Если у Декана нет определённого плана для следующего приключения, он может создать его при помощи приведённых на этих страницах таблиц.

Чтобы сделать это, нужно вытянуть карту, проконсультироваться с таблицей и замешать карту обратно в колоду. Процесс необходимо повторить для каждой из пяти таблиц:

- **Кто:** поведает, кто в этот раз будет «плохим парнем».
- **Что:** расскажет, что в этот раз пошло не так.
- **Почему:** пояснит мотивы злодеев.
- **Где:** укажет, в каких декорациях будет происходить завязка или основное действие приключения.
- **Осложнение:** опишет сюжетный поворот или обстоятельство, призванное осложнить жизнь героям.

КТО?

Карта	Антагонист
2	**Студент:** один из студентов ВТУ, возможно, вместе со своими дружками. Если карта красной масти, антагонисты являются членами братства/сестринства.
3	**Преподаватель:** один из профессоров ВТУ (возможно, вместе со своими единомышленниками и доверенными учениками). Если карта красной масти, по меньшей мере, один из студентов ходил (или до сих пор ходит) на его лекции.
4	**Городские:** местные жители наживают себе неприятности. Если карта красной масти, эти люди не из самого Пайнбокса, а из его окрестностей — Блэкбёрна, Морганвилля и т. п.
5	**Правительство:** власть — вот корень всех проблем. Если карта красной масти, причиной неприятностей в этот раз становится кто-нибудь из представителей местного самоуправления. Если карта чёрной масти, то это военные (например, с Базы X) или тайная служба вроде пресловутых «людей в чёрном».
6	**Культ:** злодеи — члены странного культа, стремящегося изменить текущий миропорядок, а то и уничтожить его! Если карта красной масти, это в основном студенты. Если карта чёрной масти, это в основном местные жители (или вообще какие-нибудь чужаки).
7	**Животное:** в центре водоворота необыкновенных происшествий стоит неразумное живое существо. Это может быть как простой зверь, жертва независящих от него обстоятельств, так и нечто, что было животным, но изменилось, например, в результате воздействия неизвестных химических веществ или сорванного магического ритуала.
8	**Учёный:** технический и/или научный специалист осознанно или неосознанно играет с силами, которые не способен контролировать.
9	**Корпорация:** в дело вступает крупная компания (или одно из её подразделений).
10	**Преступник/Мафия:** в деле замешан преступник/преступная организация/банда хулиганов. Это может быть наёмный убийца, оказавшийся в городе проездом, местные неонацисты, луизианские наркоторговцы или отчаявшиеся беглецы (остатки банды из большого города, проигравшей очередную войну за передел сфер влияния).
Валет-Туз	**Сверхъестественное существо:** студентам предстоит противостояние с чудовищем, призраком, демоном или человеком, обладающим сверхъестественными способностями. Вытяни карту и проконсультируйся с *таблицей сверхъестественных существ (стр. 88).*
Джокер	**Двойные проблемы:** в дело вступает вторая враждебная сторона. Тяни ещё две карты. Если среди них будет ещё один джокер, тяни ещё две карты (три — максимальное возможное количество антагонистов в одном приключении).

ЧТО?

Карта	Инцидент
2–5	**Исчезновение:** кто-то пропал. Вытяни карту и проконсультируйся с *таблицей жертв*.
6–8	**Смерть:** если карта красной масти, кто-то уже умер. Если карта чёрной масти, кто-то умрёт, если герои не успеют его спасти. Чтобы узнать, с кем случилась (или случится) беда, вытяни карту и проконсультируйся с *таблицей жертв (см. стр. 89)*.
9–10	**Несчастный случай:** произошёл несчастный случай — не исключено, что в результате деятельности «плохих парней». Вытяни карту и проконсультируйся с *таблицей жертв*, чтобы узнать, с кем случилось это досадное происшествие.
Валет	**Свидетель:** кто-то видел что-то необычное и рассказал об этом студентам.
Дама	**Преступление:** если карта красной масти, кто-то уже совершил преступление. Если карта чёрной масти, преступление будет совершено, если герои не сумеют его предотвратить. Чтобы узнать, с кем случилась (или случится) беда, вытяни карту и проконсультируйся с *таблицей жертв*.
Король-Туз	**Кража:** у кого-то был украден ценный предмет (например, талисман). Чтобы узнать, у кого, вытяни карту и проконсультируйся с *таблицей жертв*.
Джокер	**Катастрофа:** вот-вот случится что-то БОЛЬШОЕ. Что-то, что повлияет на весь город: мёртвые поднимутся из могил, духи обретут плоть, вода превратится в яд, откроются врата в ад, и прочее в том же духе.

ПОЧЕМУ?

Карта	Мотивация
2–4	**Тайны:** антагонист ищет запретное или тайное знание.
5–7	**Власть:** антагонист жаждет власти. Он может стремиться к ней как непосредственно (скажем, желая завладеть могущественным талисманом), так и опосредованно (через шантаж, подставные выборы или внедрение во влиятельную организацию).
8–9	**Хаос:** антагонист сеет анархию, разрушение и хаос исключительно из любви к анархии, разрушению и хаосу.
10	**Жертвоприношение:** плохие парни творят зло во имя некой тёмной силы, которая, как они (справедливо или нет) полагают, вознаградит их за их деяния.
Валет	**Любовь:** антагонист творит зло во имя любви.
Дама	**Алчность:** деньги — корень всего зла.
Король	**Ритуал:** цель злодеев — провести некий ритуал или церемонию.
Туз	**Случайность:** антагонист совершил зло не по своей воле — всё произошло случайно.
Джокер	**Двойная мотивация:** тяни ещё две карты. Если среди них будет ещё один джокер, тяни ещё две карты — в одном приключении антагонисты могут руководствоваться не более чем тремя различными мотивами.

ГДЕ?

Карта	Место
2–5	**Кампус:** инцидент происходит в кампусе ВТУ. Если карта красной масти, это общежитие. Если карта чёрной масти, это административный или учебный корпус.
6–8	**Пайнбокс:** инцидент происходит где-то в Пайнбоксе. Если карта красной масти, это происходит в рабочее время в каком-нибудь коммерческом заведении, например, в «Пиццеферме» или «Храме комиксов». Если карта чёрной масти, инцидент происходит в закрытом на ночь, пустом или заброшенном строении.
9–10	**Дом:** инцидент произошёл в жилом помещении. Если карта треф — это квартира. Червы — небольшой дом. Бубны — большой дом или загородное поместье. Пики — дом или ранчо, связанные с далёким прошлым Пайнбокса.
Валет-Король	**Окрестности Пайнбокса:** вытяни карту и проконсультируйся с *таблицей окрестностей Пайнбокса*.
Туз	**За границей:** в этот раз загадочное происшествие случается не в Пайнбоксе. Если карта треф или пик — это случается за границей округа Голан, в большом городе вроде Хьюстона. Если это бубны — за границей штата, в одном из американских мегаполисов. Если это червы — за границей США, под палящим мексиканским солнцем.
Джокер	**Дом героя:** инцидент происходит (или вот-вот произойдёт) в доме одного из героев!

ОКРЕСТНОСТИ ПАЙНБОКСА

Карта	Место	Карта	Место
2–3	Свинарник Дьявола	8	Ожог
4	Озеро Кестрел	9	Национальный парк Кэддо Маундс
5	Озеро Грейстоун	10	Каменоломня Уилсона
6	Олд-милл-крик	Валет-Туз	Биг Тикет
7	База X	Джокер	Новое место, созданное Деканом

ТАБЛИЦА СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫХ СУЩЕСТВ

Карта	Существо
2–4	**Криптид:** животное, существование которого не доказано наукой — чупакабра, скунсовая обезьяна, ночная пантера, снежный человек и т. п.
5	**Оборотень:** вервольф или другой гибрид.
6	**Ведьма/колдун:** человек, практикующий чёрную магию. Если карта красной масти, это настоящий мастер своего дела. Если карта чёрной масти, это подмастерье, новобранец или просто дилетант-любитель.

Карта	Существо
7	**Вампир:** в дело вступает кровососущее чудовище или иной человекоподобный паразит. Если карта червей — это древний вампир с целой сворой прислужников.
8	**Призрак:** душа какого-то несчастного, запертая в этом мире. Если карта красной масти, этот дух при жизни был негодяем и продолжает безобразничать в посмертии. Если карта чёрной масти, призрак сам был жертвой и станет атаковать только в качестве самозащиты (или от страха).
9	**Демон:** отродье преисподней топчет эту грешную землю. См. *конструктор демонов* на стр. 121.
10	**Аномалия:** студенты сталкиваются с совершенно неведомым существом — например, монстром из какого-нибудь другого игрового мира Savage Worlds.
Валет	**Нежить:** из мёртвых восстаёт какая-нибудь нежить (помимо вампира и призрака). То может быть толпа зомби, мумия, кошмарное умертвие и т. п.
Дама	**Животное:** обычный зверь, изменённый колдовством или таинственными научными экспериментами.
Король	**Ксенос:** в этот раз угроза исходит из космоса! То может быть космический охотник, большеголовые пришельцы или служители какого-нибудь инопланетного божества.
Туз	**Болотник:** какое-то зло оживило болотный торф и вонючую грязь, придав им очертания неуклюжей человеческой фигуры.
Джокер	**Двойные неприятности:** в дело вступают два сверхъестественных существа! Возможно, они противостоят друг другу. Возможно, одно из них использует другое в качестве своей пешки. Тяни ещё две карты. Если среди них будет ещё один джокер, тяни ещё две карты — в одном приключении может принимать участие до трёх сверхъестественных существ.

ТАБЛИЦА ЖЕРТВ

Карта	Жертва
2–4	**Студент:** в опасности твой товарищ-студент.
5	**Преподаватель:** жертва — один из преподавателей ВТУ. Если карта красной масти, по меньшей мере, один из студентов ходил (или до сих пор ходит) на его лекции.
6	**Городские:** местные жители в опасности. Если карта красной масти, эти люди не из Пайнбокса, а из его окрестностей — Блэкбёрна, Морганвилля и т. п.
7	**Правительство:** одному из представителей власти грозит опасность. Если карта красной масти, это местные чиновники. Если карта чёрной масти, это представители федерального правительства или властей штата.
8	**Близкий человек:** в опасности близкий человек (друг/любимая) одного из персонажей.
9	**Животные:** самая большая опасность в этом приключении грозит диким или домашним животным.

Карта	Жертва
10	**Учёные:** опасности подвергается команда исследователей, врачей или учёных.
Валет	**Корпорация:** что-то (или кто-то) случилось с большой компанией или её служащими.
Дама	**Преступник/мафия:** с плохими людьми время от времени происходят плохие вещи. Вмешаются ли герои? Или дадут событиям течь своим чередом?
Король	**Герои:** в опасности один из главных героев!
Туз	**Сверхъестественное существо:** в роли жертв в этот раз сверхъестественные существа (вытяни карту и проконсультируйся с *таблицей сверхъестественных существ*, игнорируй джокеры). Это существо может быть как добрым или исправившимся, так и просто оказаться в этот раз меньшим из двух зол.
Джокер	**Двойные проблемы:** жертв в этот раз две. Тяни ещё две карты. Если среди них будет ещё один джокер, тяни ещё две карты (три — максимальное возможное количество жертв в одном приключении).

ТАБЛИЦА ОСЛОЖНЕНИЙ (КРАСНАЯ МАСТЬ)

Карта	Осложнение
2	**Нет, это не он:** одного из студентов (или одну из жертв) принимают за другого человека.
3	**Преступление:** студенты (или жертва) становятся жертвами преступления, или сами нарушают закон.
4	**Что-то здесь не так:** студенты пошли по ложному пути — в самый разгар приключения им придётся навёрстывать потраченное впустую время. Создай ещё одно осложнение.
5	**Гонка со временем:** время ограничено, и студентам придётся поспешить.
6	**Плотное расписание:** одно из важных для дела действующих лиц на некоторое время исчезает из поля зрения студентов. Считается, что на него просто свалились неотложные дела — как всегда, в самый неподходящий момент.
7	**Отель разбитых сердец:** в романтических отношениях одного из персонажей происходит раскол. Вторая половина становится слишком требовательной или наоборот, теряет к персонажу интерес. Если карта червей — она изменяет персонажу с кем-то другим.
8	**Поломка:** машина персонажа ломается и отправляется в ремонт. Родители берут на себя все расходы, но машина остаётся в ремонте на d6 дней.
9	**Любимчик/заноза в заднице:** выбранного случайно героя замечает один из профессоров его факультета. Если карта червей — студент становится его любимчиком и на ближайших экзаменах получает +1 к экзаменационной проверке. Если это бубны — студент становится занозой и на ближайших экзаменах получает −1 к экзаменационной проверке.
10	**Ненавистники пускай ненавидят:** студент крупно облажался — «слился» в священной войне с интернет-троллем, поссорился с родителями или опозорился перед друзьями или товарищами по команде. На d6 дней он получает штраф −1 к *проверкам смекалки*, *характера*, и всех зависящих от них навыков.

Карта	Осложнение
Валет	**Засада:** злодей (или злодеи) устраивает на студентов засаду в самый неподходящий для них момент. Если карта бубен — злодеи связаны с нынешней проблемой. Если это червы — они затаили злобу на персонажей со времён одного из прошлых приключений.
Дама	**Абонент временно недоступен:** в ходе приключения (естественно, в самый неподходящий момент) на 2d6 часов пропадает сигнал мобильной связи.
Король	**Предательство:** кто-то из знакомых предаёт доверие студентов. Может быть, кто-то из их информаторов решает сдать их злодеям или обратиться в полицию с заявлением о «вооружённых психопатах, гоняющихся за сказочными чудовищами». Или просто сбалтывает лишнего не в том месте и не в то время.
Туз	**Погода:** если карта червей — на округ Голан надвигается сильнейшая гроза. Бубны — это нечто куда более серьёзное (торнадо, лесной пожар, потоп и т. п.)
Джокер	**Побег из преисподней:** вышедший из-под контроля магический ритуал (или неудавшееся заклинание) на краткий миг открывает межпространственные врата, сквозь которые в этот мир успевает проникнуть несколько обитателей «с той стороны». Большая часть таких существ предпочитает быстренько залечь на дно, но находятся и те, кто, пользуясь случаем, стремится устроить настоящую бойню.

ТАБЛИЦА ОСЛОЖНЕНИЙ (ЧЁРНАЯ МАСТЬ)

Карта	Осложнение
2	**Контрольная:** преподаватель одного из студентов (выбор падает на случайного персонажа) неожиданно устраивает контрольную. В ближайшую неделю этот студент должен пройти проверку, как если бы он сдавал экзамены. Если *проверка* заканчивается *провалом*, студент на ближайших экзаменах получает −2 к экзаменационной *проверке*. Простой *успех* не несёт дополнительных последствий. *Успех* с *подъёмом* даёт студенту +2 к экзаменационной *проверке* на ближайших экзаменах.
3	**Проблемы с деньгами:** беда не приходит одна. У всех студентов случаются непредвиденные расходы (игроки сами могут описать, на что были потрачены деньги). Расходы равняются $10 × 2d8, помноженные на коэффициент состоятельности студента (бедный = ×1, средний = ×2, богатый = ×3, жутко богатый = ×4).
4	**Внимание прессы:** проныра-репортёр разнюхивает подробности одного из прошлых дел героев. Быть может, он интересуется, куда делся тот коммивояжёр (на самом деле вервольф), обстоятельства пропажи которого связывают его со студентами? Если карта треф — репортёр из «Рэйвенс Репорт». Если это пики — журналист не местный, и работает на какой-нибудь скандальный таблоид вроде «Нэшнл Инкуайрер». Как бы то ни было, он может предпочитать как засадную журналистику в стиле «диктофоном в лицо», так и куда более строгий и обстоятельный подход настоящего искателя правды.
5	**Зараза:** что это, обычная сезонная аллергия или нечто более серьёзное? Один или несколько студентов чувствуют недомогание. Если карта треф — симптомы недомогания напоминают простуду. Если это пики — пищевое отравление.

Карта	Осложнение
6	**Дамоклов меч:** полиция раскопала что-то подозрительное о делах студентов и начала предварительное следствие. В этот раз они будут виться над студентами, как стервятники.
7	**Рок-концерт:** суперпопулярная рок-группа приезжает в город! Естественно, концерт состоится в самый разгар расследования очередного таинственного происшествия, так что студентам хорошо бы поспешить, если они хотят как следует оторваться на этом празднике жизни.
8	**РОН-ТВ:** группа студентов организует шоу в духе «охотников за привидениями». Они каким-то образом узнают о героях и пытаются уговорить их сняться в следующей передаче! Если им отказать, последуют за героями тайно, прибегнут к шантажу — иными словами, попытаются добыть свой «материал» любой ценой.
9	**Беглец:** где-то неподалёку скрывается от правосудия беглый заключённый или опасный преступник. Полиция повсюду, но и беглец может быть где угодно!
10	**Родители:** родители одного из героев в самый неожиданный момент приезжают навестить своего сыночка (или доченьку). Возможно, у них плохие новости, а может быть, они просто хотят лично выслушать, почему оценки за последний семестр не улучшились.
Валет	**Безумец:** кто-то пережил нечто такое, из-за чего у него окончательно поехала крыша. Он может на полном серьёзе утверждать, что он путешественник во времени, который пришёл из будущего, чтобы предотвратить восстание машин, или хранить твёрдую уверенность в том, что обитатели Пайнбокса — пришельцы, а студенты — учёные, которые их изучают. Хуже всего с подобными типами то, что время от времени они оказываются правы.
Дама	**Люди в чёрном:** в городок является группа федеральных агентов в чёрных костюмах, чёрных галстуках, белых сорочках и чёрных шляпах. Они задают много вопросов. Они ведут себя очень странно — почти чуждо. А потом просто исчезают.
Король	**Кавалерия:** персонажи игроков — отнюдь не первые герои, которых видели стены ВТУ. Небольшая группа выпускников, проходивших в своё время через те же трудности, что и нынешние студенты, решает помочь молодому поколению, и если дела пойдут действительно туго, они обязательно придут на выручку (замолвят словечко полиции, подстрелят чудовище, подбросят под дверь недостающий реагент и т. п.)
Туз	**Странности:** что-то колеблет границы реальности. В этом приключении произойдёт целых три события из таблицы жутких странностей (тяни три карты и применяй выпавшие результаты в самый подходящий, по твоему мнению, момент).
Джокер	**Побег из преисподней:** вышедший из-под контроля магический ритуал (или неудавшееся заклинание) на краткий миг открывает межпространственные врата, сквозь которые в этот мир успевает проникнуть несколько обитателей «с той стороны». Большая часть таких существ предпочитает быстренько залечь на дно, но находятся и те, кто, пользуясь случаем, стремится устроить настоящую бойню.

ПРИМЕР УНО

Группа Джерри состоит из зелёных первокурсников, и он решает, что пора придумать для них новое приключение. Он берёт в руки колоду карт и вооружается конструктором приключений:

Шаг	Карта	Результат
Кто	Пиковый валет	Сверхъестественное существо (криптид)
Что	5 треф	Исчезновение (животные)
Почему	Пиковая дама	Алчность
Где	Червонный туз	За границей (Мексика)
Осложнение	Джокер	Побег из преисподней

Джерри изучает результаты, и понимает, что чупакабра убивает животных неподалёку от мексиканской границы. Первое, с чем нужно определиться — каким боком сюда привязаны студенты и откуда они вообще узнают о происходящем. Джерри решает, что у одного из студентов есть тётушка Лупе, которая живёт в Мексике, в городке под названием Матаморос. Она живёт одна, и недавно пропал её любимый пёс по имени Рафаэль. Тётушка Лупе звонит своему любимому племяннику и просит его приехать на выходные — помочь с поисками бедняги Рафаэля. Быстрый осмотр места происшествия и его окрестностей даст понять, что тётушка Лупе не одинока в своём горе — у её соседей тоже начали пропадать домашние животные. Один из местных абсолютно уверен, что это работа чупакабры, а другая клянётся и божится, будто своими глазами видела какую-то странную тварь, похожую на собаку, которая убегала прочь с соседской кошкой в зубах.

Вроде всё просто, но как сюда приплести «алчность»? И при чём здесь «побег из преисподней»? Джерри лезет в интернет, чтобы почитать об Матаморосе — оказывается, экономика города процветает, а на его территории расположены крупные промышленные предприятия, включая заводы «Форда», «Крайслера» и целого ряда других крупных автомобильных концернов. Он решает, что тётушка Лупе работает в отделе кадров на одном из предприятий «Форда». Её недавно повысили и перевели на непыльную должность в новом офисном здании, вдали от заводского шума. Таким образом, Лупе невольно обошла свою давнюю подругу и соседку Фелину Васкес, которая сама давно метила на это место. Разъярённая Фелина обратилась к своей тётке, практикующей (хотя и малоопытной) ведьме, которая и натравила на Лупе чупакабру. Однако ритуал прошёл не совсем так, как задумывалось, и если в первую ночь пришла одна чупакабра, то во вторую их было уже две, потом три, четыре, и сейчас, двенадцать дней спустя, район терроризирует уже целая дюжина этих пакостных существ! Вот и «побег из преисподней».

Джерри решает, что днём стая прячется на одной из местных свалок, а с заходом солнца выбирается в город на охоту. До сих пор они нападали только на животных, но недалёк тот момент, когда палкой их уже не застращаешь, и пострадают люди — а ведь численность стаи увеличивается каждую ночь!

Герои, конечно, смогут изловить чупакабр и обнаружить их логово, но Джерри нужно что-то, что связывало бы их с соседкой тётушки Лупе, и он решает сделать очевидный намёк — на улице, где стоят дома Лупе и Фелины, исчезли все домашние животные, кроме визгливого чихуахуа Фелины, Пепе. И если студенты решат проследить за соседкой, они увидят, как та собирает реагенты для нового ритуала, призванного остановить нашествие чупакабр.

ПРИМЕР ДОС

Теперь приключение генерирует Крейг. Его студенты — третьекурсники, так что приключение им предстоит более серьёзное, чем первокурсникам Джерри. Он берёт в руки карты и получает следующие результаты:

Шаг	Карта	Результат
Кто	2 пик	Студент
Что	Пиковый туз	Кража (корпорация)
Почему	8 бубен	Хаос
Где	10 червей	Дом (небольшой дом)
Осложнение	Трефовый валет	Безумец

Студент крадёт что-то из дома одного из директоров какой-нибудь большой компании, что вызывает очень серьёзный переполох. Крейг решает, что в этот раз обойдётся без мистики — сверхъестественные явления стоят далеко не за всем происходящим в округе.

Итак, Крейг придумывает студента по имени Дерек Саутерн, второкурсника с факультета информатики. У Дерека туго с деньгами, так что он подрабатывает эникейщиком — в основном чистит компьютеры от вирусов и переустанавливает операционные системы.

Несколько дней назад ему позвонил Джон Смит, директор одной из местных аудиторских фирм, ведущих бухгалтерию для нескольких техасских технологических компаний. Смит по неосторожности оставил файлы одного из своих клиентов на жёстком диске своего личного компьютера. Дерек скопировал их, расшифровал, и получил доступ к данным по нескольким десяткам банковских карт, в том числе карте одного из героев.

Карточка выдаст сообщение о нехватке средств, когда этот студент решит перекусить (например, в «Пиццеферме»). Позвонив в банк, он выяснит, что некто воспользовался его карточкой для покупки крутой аудиосистемы в интернет-магазине. Адрес доставки — дом Дерека.

Найти хакера, в целом, не так сложно, но как только Дерек понимает, что попался, он напрочь срывается с катушек. На последние деньги он успевает купить винтовку, целый набор вещей для выживания и начинает охоту на тех, кто, как он думает, сдал его властям.

Да, реальный мир может подложить свинью и без всякого колдовства и тварей из параллельных измерений.

ПРИМЕР ТРЕС

Шаг	Карта	Результат
Кто	Трефовый туз	Сверхъестественное существо (нежить)
Что	9 треф	Несчастный случай (преподаватель)
Почему	6 бубен	Власть
Где	Трефовый валет	Окрестности Пайнбокса (Биг Тикет)
Осложнение	Червонный король	Предательство

Первокурсники Джерри перешли на второй курс. Он тянет карты и получает приведённый выше результат. Итак, из-за какой-то нежити происходит несчастный случай, который затрагивает некоего профессора ВТУ — преподавателя одного из героев.

Джерри придумывает доктора Крэнстона, профессора археологии, который узнаёт, что книга, в которой содержится описание нескольких зловещих ритуалов, в конце XIX века была захоронена где-то в Пайнбоксе вместе со своим покойным владельцем, человеком по имени Иезекия Тремейн. Крэнстон выясняет, где находится его могила, и глубокой ночью, прихватив с собой лопату, отправляется на пайнбоксское городское кладбище.

Однако за гробокопателем тайно отправляется и его юная и весьма миловидная коллега, профессор Мэрайя Хилл, которая своими глазами видит, как Крэнстон сбивает траченную временем крышку с гроба Иезекии Тремейна и находит вожделенный гримуар. Однако мёртвый колдун не так-то прост — обтянутый иссохшей кожей скелет внезапно оживает и хватает за горло того, кто осмелился потревожить его старые кости! Хилл бросается на помощь Крэнстону, но силы оказываются неравны — нежить просто швыряет полузадушенного археолога в бурьян и удаляется прочь, унося с собой потерявшую сознание Мэрайю.

Крэнстон сам просит студентов помочь ему с поисками доктора Хилл. Он знает, что героям уже приходилось сталкиваться с загадками Пайнбокса и понимает, что, если кто и может ему помочь, то это они. Однако роли Хилл и самого Крэнстона в рассказе профессора меняются местами: беспринципным гробокопателем, готовым на всё ради древней книги, предстаёт Хилл, а чудом оставшимся в живых героем — Крэнстон. В доказательство своего неудавшегося подвига он продемонстрирует жуткий синяк на шее и большую шишку на голове (он ударился о надгробие, когда его отшвырнуло чудовище). Крэнстон считает, что Тремейн (чем бы он ни был), скорее всего, отправится в свой старый дом, давным-давно гниющий где-то в дремучей чащобе Биг Тикет.

Крэнстон настаивает на том, чтобы сопровождать «молодое поколение», поскольку «не вынесет мук совести, если отпустит их одних». Впрочем, истинная его цель — завладеть гримуаром Тремейна, и он не намерен оставлять живых свидетелей. Сама книга — талисман, заряженный силой взрыв, и Крэнстон знает, как им пользоваться.

ЖУТКИЕ СТРАННОСТИ

Пайнбокс — очень необычное место, и порой загадочные происшествия происходят здесь сами собой; они не связаны ни с дьявольскими кознями, которые необходимо срочно расстроить, ни с деятельностью тёмных сил — рассматривай их просто как необычное (хотя и пугающее) явление природы. В начале встречи Декан (если захочет) может вытянуть случайную карту из колоды и, проконсультировавшись с соответствующей таблицей, выяснить, с каким необъяснимым феноменом игрокам суждено столкнутся в ходе нынешней встречи. Если Декану выпадет джокер, новую карту придётся тянуть в начале каждой новой сцены. Декан, постарайся выбирать для странностей какой-нибудь подходящий момент, обставляя их, скажем, как побочный эффект магического ритуала или «статический разряд» фоновой потусторонней энергии.

ЖУТКИЕ СТРАННОСТИ — ТРЕФЫ

Карта	Результат
2	Начинается ржавый дождь.
3	Вода превращается в кровь.
4	Какое-то животное вскрикивает от боли. Если найти его тело, станет видно, что у него сломана шея.
5	Внезапно начинается солнечное (или лунное) затмение, при этом никто из окружающих не обращает на это событие особого внимания.
6	Небольшое животное подходит к студентам, кладёт к их ногам какой-то окровавленный комок и падает замертво. При осмотре становится ясно, что это его собственное сердце.
7	Город на d4 дня затягивает пелена густого тумана.
8	Порыв налетевшего ветра несёт с собой едва различимые обрывки чьих-то голосов.
9	Клок тумана размером с *большой шаблон* возникает вокруг одного из героев (или источника, вызвавшего эту странность).
10	Всё в пределах *большого шаблона* становится липким, как патока: люди, растения, предметы, даже сама земля.
В	Поверхность расположенного неподалёку клочка земли затягивает настоящий ковёр из ползающих кругами личинок и червей.
Д	Домашнее животное впадает в ярость на d10 раундов.
К	Раздаётся внезапный и очень громкий раскат грома.
Т	Каждого присутствующего в первом же общественном месте, которое посетят студенты, на d10 минут охватит безудержная икота.

ЖУТКИЕ СТРАННОСТИ — БУБНЫ

Карта	Результат
2	В помещении слышится звук, словно кто-то стучится в стены, хотя в комнате никого нет.
3	Из-за двери шкафа раздаётся крик о помощи, но внутри никого нет.
4	Висящее на стене зеркало падает на пол и разбивается.
5	Неожиданно откуда-то выбегает d6 мышей и начинает лихорадочно сновать туда-сюда в поисках места, где можно спрятаться.
6	Все звуки в области размером с *БШ* замедляются и искажаются почти до полного неузнавания — даже самые простые слова можно разобрать только с очень большим трудом.
7	Вся еда и питьё приходят в полную негодность.
8	Вода, стекающая в слив, вращается в обратном направлении.
9	Область размером с *малый шаблон* на d4 раунда заполоняют тараканы, пауки и прочие мелкие многоногие твари.
10	За окном/дверью раздаётся отчётливый скребущий звук, но снаружи никого и ничего нет.
В	Неподалёку герои находят целое ведро человеческих зубов.
Д	При приближении героя любое устройство с динамиками разражается целым потоком статического шума.
К	Брось d100. Номера домов, квартир, телефонов и даже автобусных билетов — выпавшее число будет преследовать персонажей буквально повсюду.
Т	Бездомный бродяга зацикливается на одном из героев и начинает повсюду следовать за ним. Он не безумец и не злодей — он просто любопытный чудак, который испытывает необъяснимую тягу к одному из студентов.

ЖУТКИЕ СТРАННОСТИ — ЧЕРВЫ

Карта	Результат
2	Где-то неподалёку раздаётся визг шин, грохот столкновения, скрежет металла — звуки крупной автомобильной аварии — однако это только звуки, катастрофы нет и в помине.
3	От ближайшего дерева отваливается кусок коры, являя кровоточащую плоть, которая сразу же начинает покрываться коростой, и вскоре вновь становится неотличимой от коры.
4	Герои замечают цепочку кровавых следов, заканчивающихся прямо у них за спиной. Если они решают пойти по следам, то примерно через двадцать клеток обнаружат место, где цепочка столь же внезапно обрывается.
5	В области размером с *БШ* на d4 минуты воцаряется абсолютная тишина, и ни единого звука не способно ни проникнуть внутрь этой области, ни выйти из неё наружу.
6	Герои слышат тоненький крик о помощи — вопль попавшего в паутину насекомого.

Карта	Результат
7	Откуда-то из ближайшей рощицы доносится чарующая песнь сирены, которая немедленно смолкает, стоит подойти поближе.
8	Герои натыкаются на кучу валяющихся на земле дырявых как решето кукурузных лепёшек.
9	Все дикие и домашние животные в ужасе убегают от героев.
10	Тени героев начинают двигаться независимо от самих героев.
В	Похоже, что за одним из героев неотступно следует необыкновенно крупная чёрная птица. Это будет продолжаться, пока кто-нибудь её не подстрелит, не убьёт или не поймает.
Д	На d4 дня в округе Голан внезапно пропадает сотовая связь.
К	Небо заполняют многотысячные птичьи стаи, летящие на восток.
Т	Одного из героев неожиданно тошнит, и он извергает зловонную багровую массу, которая несколько секунд пронзительно скулит и стонет, а затем «умирает».

ЖУТКИЕ СТРАННОСТИ — ПИКИ

Карта	Результат
2	Громадная сова садится на ближайшее окно, разбивает ударом клюва стекло и тут же улетает.
3	С ближайшей полки ни с того ни с сего падает какой-нибудь предмет.
4	Напиток в руках студента (любой — пиво, вино, вода, газировка) закипает сам собой.
5	Напиток в руках студента (совершенно любой) застывает и превращается в кусок льда.
6	В области размером с *большой шаблон* разбивается всё стекло (включая очки, бинокли, линзы фотоаппаратов и т. п.)
7	Рядом с героем вода начинает течь из кранов, а в унитазах сам собой включается слив.
8	Где-то в окрестностях раздаётся детский плач, но самого ребёнка нигде нет.
9	Все часы внезапно останавливаются на d6 минут.
10	Студенты переживают провал во времени, который длится d100 минут. Они не помнят ничего из того, что происходило в течение этого времени, все их часы показывают одно и то же, и только часы посторонних людей дают понять, что во времени произошла «утечка».
В	Герой слышит, как кто-то говорит «Ш-ш-ш!», но вокруг никого нет.
Д	Персонажи ведущего говорят исключительно вопросами. Если студенты прямо указывают на этот факт своему собеседнику, он вопит, корчась, словно в агонии, и теряет сознание. Сразу после этого странность перестаёт действовать.
К	Герои переживают момент дежа-вю. Как только сцена закончится, начни её заново.
Т	Герой начинает испытывать приступы мигрени, которые дают штраф –2 ко всем *проверкам* на протяжении d6 часов. Однако если герой за это время успешно пройдёт *проверку характера*, ему явится короткое пророческое видение.

КОНСТРУКТОР ВЕЧЕРИНОК

Время от времени действие приключений происходит во время вечеринок, и этот инструмент призван дать Декану пищу для воображения. Вытяни две карты: первая указывает на масштаб вечеринки, а вторая — на место её проведения. Масть первой карты, помимо того, определяет базовый модификатор количества особых гостей (трефы = 0, бубны = 1, червы = 2, пики = 3). К этому числу следует прибавить модификатор, соответствующий масштабу вечеринки. Если результат меньше или равен нулю, особых гостей не будет; обрати внимание, что на вечеринках масштабом от двойки до пятёрки особых гостей не бывает вообще. Если же результат выше нуля, значит, на вечеринке происходит что-то, стоящее особого упоминания (тяни карты по количеству особых гостей и смотри третью колонку конструктора).

Пример: *игроки Марка решают отложить учёбу в сторону и отправиться на вечеринку. Первая карта Марка, масштаб вечеринки — пиковый валет; вторая, место проведения — семёрка — какое-то коммерческое заведение. Декан бросает игральные кости — 12, умножает на 4, и получает результат: помимо персонажей игроков на вечеринке будет ещё 48 гостей.*

Пиковая масть первой карты — это 3 особых гостя, но валет означает модификатор –1, так что особых гостей будет всё-таки двое. Марк тянет ещё две карты, и это тройка (популярный студент) и король (неприятность)! Он тянет карту неприятностей, это пятёрка, и она означает, что на вечеринке кого-то ждёт разрыв отношений.

Декан рассказывает о вечеринке в «Пиццеферме» в честь победы университетской сборной по водным видам спорта и нового рекордсмена штата, капитана команды Алисы Марш. К несчастью, в самый разгар вечеринки персонаж одного из игроков замечает своего парня, целующегося с этой самой Алисой Марш в одной из неосвещённых угловых кабинок шумного кафе.

ТАБЛИЦА ВЕЧЕРИНОК

Карта	Масштаб вечеринки	Место проведения	Особый гость
2–3	2d4 (без особых гостей)	Комната в общежитии	Популярный студент (например, спортсмен или президент братства)
4–5	2d6 (без особых гостей)	Чья-то квартира	Член преподавательского состава ВТУ (например, профессор)
6–8	3d6 × 2 (–2 особых гостя)	Коммерческое заведение	Один из видных людей Пайнбокса (например, шериф, один из его помощников, мэр, или один из членов их семей)
9–10	3d6 × 2 (–2 особых гостя)	Один из корпусов или спортивных арен ВТУ	Местная знаменитость (например, репортёр радио или TV, популярный ди-джей, народный любимец и т. п.)
В	3d6 × 4 (–1 особых гостя)	Большой частный дом	Чужак (напр., агент под прикрытием)
Д	100 (+0 особых гостей)	Муниципальный или университетский парк	Неприятность (см. след. стр.)
К	200 (+1 особый гость)	Биг Тикет	Неприятность (см. след. стр.)

Карта	Масштаб вечеринки	Место проведения	Особый гость
T	300 (+2 особых гостя)	Озеро Грейстоун	Неприятность (см. ниже)
J	До 500 (+4 особых гостя)	За городом	Двойные неприятности (вытяни две карты по *таблице неприятностей* ниже и примени оба результата)

ТАБЛИЦА НЕПРИЯТНОСТЕЙ

Карта	Событие
2	**Здесь прольётся кровь:** случится нечто ужасное. Если вечеринка небольшая, то чудовище нападёт в открытую, если крупная — будет выбирать тех, кто отошёл слишком далеко и/или остался один.
3–4	**Происходит что-то странное:** вытяни карту и проконсультируйся с *таблицей жутких странностей* (если странность уже заготовлена, то она происходит именно на вечеринке).
5	**Разрыв отношений:** чьи-то отношения претерпят разлад — всё что угодно, от грандиозного скандала между парнем и девушкой до ссоры двух друзей.
6–7	**Драка:** в зависимости от обстановки и участников это может быть как шумная свара с таскaнием за волосы, так и полноценная свалка стенка на стенку.
8	**Злоупотребление:** кто-то немного перебрал спиртного и оскандалился на всю вечеринку. Если это вечеринка в стиле викторианского чаепития, то этот кто-то зарабатывает что-нибудь вроде пищевого отравления или серьёзной простуды.
9–10	**Копы:** на праздник является полиция — как правило, их вызывают соседи, если вечеринка выходит из-под контроля. Если всё тихо, значит, полиция просто ошибается адресом.
B	**Беглый преступник:** полиция стучит в каждую дверь в поисках сбежавшего из-под стражи преступника. Конечно, этот заключённый может быть как обычным человеком, так и кровожадным чудовищем — и он может действительно быть неподалёку.
Д	**Удачный улов:** один из персонажей начинает роман или завязывает новую дружбу.
K	**Откровение:** вечеринка не просто помогла одному из персонажей выпустить пар — интересный разговор или некое малозначительное событие помогло ему одним махом преодолеть трудности, которые ещё вчера казались непреодолимыми. На этот семестр он получает +2 к *успеваемости*.
T	**А это как здесь оказалось?:** в ходе вечеринки один из студентов получает новый ритуал, бесценную улику или узнаёт нечто такое, что непременно поможет ему в борьбе со сверхъестественным.
J	**Собрание:** кто-то или что-то с неким зловещим умыслом собирает группу людей или использует эту вечеринку как прикрытие для массового жертвоприношения. Например, если тусовка проходит в чьём-нибудь особняке, его хозяин может попытаться вселить в гостей демонов, принести их в жертву или попросить спеть с ним его новую «песню» (на самом деле — заклинание для ритуала призыва демонов).

КОНСТРУКТОР ПРИКЛЮЧЕНИЙ В БИБЛИОТЕКЕ

Персонажам нередко приходится перерывать библиотеки и архивы в поисках нужной информации. Пока они занимаются этим, Декан может вытянуть карту и проконсультироваться с таблицей, чтобы выяснить, не произошло ли в процессе расследования что-то необычное.

Карта	Событие
2	Исследователи натыкаются на древнюю книгу в кожаном переплёте, написанную на каком-то неведомом языке. Каждому из тех, кто сумеет разгадать её тайны, книга сулит поистине безграничное могущество. Если эту книгу правильно перевести и прочесть, явится демон, который обязан (в меру своих сил и способностей) исполнить два желания нового хозяина книги. Как только второе желание будет выполнено, демон возвращает себе полную свободу действий. Эту же книгу ищет тёмный культ.
3	Студенты находят таинственную книгу с пометками на полях, повествующей о состоявшейся лет 60 тому назад охоте на расплодившихся в Биг Тикет оборотней. Правда ли это? Книга, конечно же, не называет имён, но довольно подробно описывает местоположение тайника с посеребрёным оружием, спрятанного на будущее в одной из заброшенных лесопилок на Олд-милл-крик.
4	Книга, написанная более тридцати лет тому назад вьетнамским мистиком по имени Чон Ли Хва, предлагает целый ряд способов борьбы с внутренним злом и плохими воспоминаниями, а также содержит описание магического ритуала (по выбору Декана).
5	Герой натыкается на книгу 1850 года издания, которая сулит деньги и богатство каждому, кто последует изложенным в ней инструкциям — огромному количеству астрономических таблиц и колдовских песнопений. Если герои возьмутся за дело и всё пройдёт успешно (*проверка ритуальной магии* (–2) или *знания (оккультизм)* (–4)), то каждый из них начнёт получать деньги из самых неожиданных источников: банковская ошибка, пенсион (или наследство) от далёкого родственника и т. п. С игровой точки зрения этот «ритуал» поднимает состоятельность студента на один уровень до конца семестра (если студент и так жутко богат, сумма его карманных денег удваивается). Однако если эта *проверка* будет *провалена*, студенты начнут терять деньги, а их состоятельность вместо этого снизится на один уровень (если студент и так беден, сумма его карманных денег уменьшается вдвое). Это *благословение/проклятье* можно снять, если до конца семестра провести ритуал, основанный на силе *рассеивание*. Студенты его не знают? Что ж, может, пришло время для ещё одного приключения в библиотеке?
6	Между страниц одной из книг герой находит записку. В ней сказано, что некий человек (персонаж ведущего) будет убит в следующую субботу. Там же автор записки признаётся, что слишком напуган, чтобы идти в полицию, и просит читателя предотвратить ужасное преступление. Записка говорит правду. Её автор — экстрасенс, который предвидел убийство, но испугался того, что его поднимут на смех или просто не поверят. Создай трёх персонажей ведущего: жертву, убийцу и автора записки.

Карта	Событие
7	В одной из возвращённых недавно книг студент обнаруживает распечатку с описанием ритуала, при помощи которого можно легко сдать любой экзамен. Этот ритуал — одна из разновидностей силы *знание*. Бывший владелец этого ритуала отчаянно хочет вернуть его себе.
8	Герой обнаруживает, что одна из страниц книги, попавшейся ему на глаза, мелко исписана от руки. Это информация о местонахождении клада Ла Саля, зарытого неподалёку от Блэкбёрна, на южном берегу озера Грейстоун. На полях даже нарисована карта, но автор прямо предупреждает о проклятии, которое падёт на каждого, кто завладеет этим сокровищем. Судя по записям, последний раз эту книгу брал некто Джон Уизлер в 1962 году. Небольшой сундучок с сокровищами зарыт именно там, где указывает карта — внутри находится человеческий череп и прекрасный золотой браслет. В этом браслете обитает дух пирата, который попытается вселиться в каждого, кто наденет украшение. Если дух преуспеет в своём начинании, одержимый им персонаж вскоре начнёт проявлять криминальные наклонности, а его *навык драки* возрастёт на одну ступень.
9	Пока студенты ведут свои исследования, за одним из них начинает охоту *красавка* (стр. 111). Она/он пойдёт на что угодно, чтобы понравиться герою и превратить его/её в ещё одну красавку.
10	Поехавший на почве ревности студент решает выяснить отношения со своей девушкой и не придумывает ничего лучше, чем ворваться в библиотеку с оружием в руках и взять заложников.
В	Одному из героев, сидящему за библиотечным компьютером, одно за другим приходит целая куча сообщений. Тот, кто их отправил, судя по всему, знает о герое очень много и явно пытается пригласить его на свидание. Если персонаж ответит отказом, у него появится тайный (и очень навязчивый) поклонник.
Д	Герой находит колдовской гримуар. После тщательного изучения становится ясно, что в нём описан ритуал *создания фамильяра* (стр. 81).
К	Герой находит книгу о ритуалах магии вуду. Если тщательно её изучить, можно извлечь достаточно информации, чтобы составить вполне действенный экзорцизм. Этот ритуал — одна из разновидностей силы *изгнание*.
Т	Застав библиотекаря в хорошем расположении духа, герои получают доступ в «особое хранилище», расположенное в подвале библиотеки ВТУ. Здесь, под защитой физических и метафизических систем безопасности, находится впечатляющая коллекция книг на оккультную тематику. В одной из них содержится ключ к решению загадки, над которой бьются студенты (или к победе над их нынешним противником).
J	Джекпот! Студенты натыкаются на книгу, подробно и достоверно описывающую природу призраков и других паранормальных явлений. Персонаж, обладающий доступом к этой книге, получает +2 к *проверкам навыков расследование* и *знания (оккультизм)*, когда дело касается сверхъестественных существ.

ПЕРСОНАЖИ И СУЩЕСТВА

Пайнбокс, штат Техас, полон странных, необычных и невероятных существ — и это даже если не брать в расчёт призраков, демонов и старых добрых лесных чудовищ, обитающих в нехоженых уголках Биг Тикет.

ОСОБЕННОСТИ ЧУДОВИЩ

У некоторых существ игрового мира «Восточно-Техасского Университета» имеются новые особенности.

ВСЕЛЕНИЕ

Вселение — это процесс захвата чуждой сущностью (например, злонамеренным призраком или демоном) контроля над физическим телом своей жертвы.

Чтобы вселиться в жертву, сущность должна находиться в пределах прямой видимости жертвы (при этом сущность может оставаться бестелесной, невидимой, привязанной к какому-нибудь предмету или даже заключённой внутри него). Сущность проводит *встречную проверку характера* со штрафом –2. Этот штраф уменьшается до –1, если сущность пытается поддержать контроль над текущей жертвой, если сущность «касается» своей жертвы или если сама жертва *в шоке*, спит или участвует в ритуале, добровольно открывая свою душу потокам потусторонних энергий.

Провал означает, что сущности не удаётся вселиться в тело жертвы. Кроме того, в случае *провала* сущность может повторить попытку вселения в эту же жертву не ранее, чем через 24 часа.

Успех означает, что сущность получает контроль над жертвой, как если бы та находилась под действием силы *кукла*. Длительность вселения измеряется в минутах и равняется значению *характера* сущности. Если сущность при вселении добилась *успеха с подъёмом*, длительность будет измеряться уже в часах, а сама сущность получит полный доступ к воспоминаниям и навыкам своей жертвы.

Вселившись в жертву, сущность получает её физические *характеристики*, но сохраняет свой *характер*, *смекалку* и *навыки*. Сущность также сохраняет все особые *способности*, которые Декан сочтёт уместными в её новом телесном воплощении.

Как только время действия вселения подойдёт к концу, сущность может пройти ещё одну *встречную проверку*, чтобы поддержать кон-

троль над своей жертвой. Сущность **обязана** пройти *встречную проверку*, если её жертва получает серьёзный урон (хотя бы одно *ранение*). Сущность может прервать *вселение* в любой момент в качестве *свободного действия*.

Экзорцизм: сущность можно изгнать из жертвы при помощи силы *изгнание*.

ОТТОРЖЕНИЕ

Отторжение — это не то же самое, что слабость, это, скорее, сильное отвращение к какому-либо предмету, субстанции, эффекту или явлению. Существо, которое хочет атаковать персонажа, имеющего при себе то, к чему это существо испытывает *отторжение*, должно потратить *свободное действие* на *встречную проверку характера*. Если цель побеждает, существо не может атаковать её, но может повторить попытку в следующем *раунде*. Если же цель побеждает с *подъёмом*, существо со всей возможной поспешностью покидает сцену и не возвращается, пока не найдёт способ обойти предмет своего отторжения.

Это существо также неспособно пересечь черту из вещества или область действия эффекта, к которому оно испытывает отторжение. Круг из такого вещества способен надёжно удержать существо, которое находится как снаружи, так и внутри него. Однако если линия будет незамкнута или нарушена, существо вновь сможет двигаться беспрепятственно. Иногда отвращение настолько велико, что контакт с предметом отторжения способен наносить существу вполне ощутимый урон. В этом случае *отторжение* существа будет заодно и его *слабостью*.

ПЕРСОНАЖИ

Ниже дано описание некоторых видных жителей округа Голан.

ДЕТЕКТИВ БЛЭЙН БИШОП

Бишоп — статный, красивый афроамериканец, следователь департамента полиции Пайнбокса. Он знает, что в тенях его города рыщут чудовища, и это обстоятельство делает его потенциальным (и чрезвычайно полезным) союзником для персонажей игроков. Несмотря на то, что полиция и департамент шерифа находятся по одну сторону закона, детектив Блэйн и шериф Андерсон недолюбливают друг друга, и отношения этих двоих неизменно подливают масла в огонь соперничества между городской полицией и департаментом шерифа. Их взгляды расходятся во многом, и если Андерсон дерзок и нахрапист, то Бишопа характеризует скорее спокойная, но непоколебимая уверенность в себе.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d10, сила d6, выносливость d10.

Навыки: драка d10, расследование d8, знания (законы) d8, знания (оккультизм) d4, внимание d8, стрельба d10.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 9/11 (2/4); **харизма:** +2;

Изъяны: кодекс чести.

Черты: бдительность, блок, командный голос, привлекательность, смертельный выстрел, стремительный, упреждающий удар.

Снаряжение: кевларовый бронежилет *(+2/от пуль: +4, отменяет 4 ББ)*, дробовик «Streetsweeper» 12к, пистолет Colt 1911 .45.

ДЖЕКСОН ГРИН

Джексон — прирождённый техасец, и он достаточно храбр, чтобы это доказать. Он носит ковбойские сапоги, широкополую шляпу и увлекается родео. Джексон любит повеселиться и регулярно влипает в различные неприятности. Он учится в ВТУ на историческом факультете и водит близкую дружбу с профессором Гленом Макланаханом. Благодаря профессору Джексон всерьёз увлёкся оккультизмом и ритуальной магией. Сейчас Грин — аспирант; он преподаёт историю первокурсникам и помогает профессору Макланахану в его охоте на призраков.

Джексон отлично подходит на роль союзника для студентов-первокурсников, ещё не знающих, чего им

ожидать от учёбы в ВТУ. Джексон Грин — одно из ключевых действующих лиц кампании «Бакалавры ужасных наук».

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d10, сила d6, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, выживание d6, драка d8, знания (история) d8, знания (оккультизм) d8, лечение d4, расследование d8, ритуальная магия d6, стрельба d6, уличное чутьё d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6.

Изъяны: верный друг, любопытство, упрямство.

Силы: доспех, защитный круг, изгнание.

Снаряжение: пистолет Colt 1911 .45, кожаный плащ *(талисман, +2 пункта брони, активируется, когда надет)*, помповый дробовик 12к.

ДОКТОР ГЛЕН «ГЛЕНМАК» МАКЛАНАХАН

Доктор Глен Макланахан искренне верит в существование паранормальных явлений. Хотя среди своих коллег-профессоров ВТУ он считается едва ли не посмешищем, студенты относятся к нему с искренней симпатией — не в последнюю очередь благодаря хитроумным проделкам его невероятно сообразительного шотландского терьера по кличке Аргайл. Впрочем, несмотря на эксцентричность Гленмака, сложно отрицать его бесценный вклад в развитие университетского факультета антропологии.

Несмотря на 20-летнюю разницу в возрасте, самым верным другом Гленмака является его аспирант и неизменный ассистент Джексон Грин. Их одержимость сверхъестественным и стремление раз и навсегда подвести под эту зыбкую материю твёрдую научную основу уже не раз служили поводом для «охотничьих» экспедиций в поисках необъяснимых явлений.

Более подробную и полную информацию о Глене Макланахане см. в книге «Бакалавры ужасных наук».

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d10, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d4, знания (оккультизм) d10, лечение d4, плавание d4, расследование d8, ритуальная магия d6, стрельба d6

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 6.

Изъяны: кривые руки, любопытство, причуда (увлечение сверхъестественными явлениями).

Черты: бугай.

Силы: доспех, защитный круг (бестелесные существа), изгнание (выучен), могильный глас, подчинить сущность, рассеивание, создать талисман, фамильяр.

ПОЛЬ ВАНДЕРХОРН

Поль Вандерхорн владеет участком земли площадью в пятнадцать акров, где и проживает в прекрасно оборудованном трейлере, зарабатывая на жизнь работой в собственной частной мастерской.

Истинный волшебник во всём, что касается механических устройств, Вандерхорн время от времени ловит косые взгляды своих консервативных соседей, попросту не понимающих его увлечения исторической реконструкцией эпохи позднего Средневековья. Когда этот 42-летний человек не ковыряется в сломанных бензопилах, его можно найти в кузнице, где он экспериментирует с конструкцией исторически достоверного холодного оружия и доспехов. К слову сказать, Поль, пожалуй, единственный во всём Техасе человек, у которого во дворе припаркована самая настоящая катапульта.

Вандерхорн прекрасно знает о существовании паранормальных явлений, и лет двадцать тому назад даже всерьёз подумывал о том, чтобы стать эдаким рыцарем-защитником Пайнбокса, но в самом начале своей «крестоносной» карьеры заработал перелом колена и на всю жизнь охромел на левую ногу. Утратив возможность гоняться за чудовищами, он занялся своим хобби отчасти для того, чтобы суметь достойно встретить тварь, которая рискнёт сунуться к нему сама.

Поль всегда прямо и без обиняков предупреждает об опасностях, неотступно следующих за каждым, кто дерзает бросить вызов тёмным силам, но к самим храбрецам относится с искренней и неподдельной симпатией.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d8, драка d6, запугивание d4, знания (механика) d8, знания (оккультизм) d4, знания (средневековое оружие и доспехи) d8, ремонт d10, стрельба d6

Шаг: 4; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

Изъяны: хромота.

Черты: народный умелец.

Снаряжение: булава *(сила+d6)*, кольчуга *(броня +2)*, арбалет *(15/30/60, 2d6, Ск. 1, ББ 2, перезарядка 1)*.

ПРЕПОДОБНЫЙ МАЙКЛЗ

Церковь Вознесения отца Майклза принадлежит к одной из тех ветвей католического христианства, что разрешают священнослужителям вступать в брак, проповедуют о близком конце света и учат, что добро и зло находятся в состоянии извечной и нескончаемой войны, по земле ходят демоны, а в людей время от времени вселяются нечистые духи.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d6, характер d10, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d4, знания (оккультизм) d6, ритуальная магия d6.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5.

Черты: верующий.

Силы: изгнание.

Снаряжение: распятие, фляжка со святой водой.

РЕКТОР ДЖЕЙМС НЕЛЬСОН

Семидесятилетний Джеймс Нельсон занимает пост ректора ВТУ на протяжении вот уже 15 лет. Большинство студентов считает его добродушным (хотя и весьма рассеянным) стариканом.

Нельсон любит прогуливаться по кампусу и страшно гордится тем, что здоровается с каждым студентом своего университета по имени. Несмотря на то, что угадывает он довольно редко, мало кто считает необходимым ему на это указывать.

Тайны: ректор просто обожает играть роль «рассеянного профессора», которая, однако, служит ему не более чем ширмой, позволяющей спокойно заниматься своим истинным делом — защищать университет. Когда Джеймс был молод, он служил в особом отряде Техасских Рейнджеров по борьбе с паранормальными угрозами. Сейчас Нельсон целиком посвятил себя защите «своих» студентов и проведению охранных ритуалов, призванных оградить кампус от опасных потусторонних явлений.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d8, сила d6, выносливость d4.

Навыки: внимание d10, драка d6, знания (инженерное дело) d10, знания (оккультизм) d8, знания (физика) d8, расследование d10, ритуальная магия d6, стрельба d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 4.

Изъяны: верный друг, кодекс чести, старость.

Черты: верующий, харизматичный, шестое чувство.

Силы: защитный круг, изгнание, подчинить сущность, рассеивание.

Соня Альварес

Библиотекарь, отвечающий за «особое хранилище», Соня Альварес — седоволосая, несмотря на свои неполные тридцать лет, серьёзная и чрезвычайно деловитая девушка.

Будучи студентом ВТУ, Соня была искателем острых ощущений. Ей нравилось нарушать запреты и пробираться туда, куда ход посторонним был закрыт, так что по сравнению со служебными тоннелями и колокольной башней «Рокфеллера» перспектива влезть в подвал с «особым хранилищем» библиотеки выглядела как-то даже пресновато.

На следующее утро библиотекарь обнаружил её на полу особого хранилища, забившуюся в угол, дрожащую от пережитого страха и абсолютно седую. Соня так никому не рассказала о том, с чем ей пришлось столкнуться в хранилище, но уже в следующем семестре перевелась на библиотечное дело и устроилась в особое хранилище помощником библиотекаря.

Когда старый библиотекарь вышел на пенсию, Соня унаследовала пост хранителя оккультного знания, сокрытого в стенах особого хранилища. Основная часть этого закрытого собрания была получена университетом в дар от богатых, хотя и несколько эксцентричных коллекционеров — по большей части, из числа выпускников. Соня слишком хорошо осознаёт всю опасность, которую «её» книги представляют для окружающих, и не допускает к ним тех, кто не заслуживает доверия.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, знания (оккультизм) d10, знания (древние рукописи) d8, ритуальная магия d4.

Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 5.

Черты: учёный.

Силы: знание.

Снаряжение: распятие, фляжка со святой водой, соль.

Форрестер Харрис

В конце 70-х репутация Харриса как непримиримого борца с преступностью привела его на пост шерифа округа Голан. После переизбрания он не стал баллотироваться на третий срок и, сдав дела преемнику, ушёл в отставку и открыл собственное дело — ломбард «Пайнбокс».

Сейчас Харрису восемьдесят с небольшим, но на вид ему можно дать едва ли больше пятидесяти. Форрестер совершенно лыс, а его тёмно-карие, почти чёрные глаза с бездонными провалами зрачков и очень тонкой, едва различимой радужкой смотрят на мир сквозь неизменные очки в тонкой проволочной оправе. Необыкновенную внешность Харриса органично дополняет острый нос, загнутый, как орлиный клюв, и большие оттопыренные уши.

Всеобъемлющая историческая и бытовая эрудиция Харриса давно заслужила ему славу ходячей энциклопедии.

Тайны: никто не знает, что образцовый гражданин Форрестер Харрис — не человек, но плод инфернального союза между юной Мартой Линн Харрис и демоном, призванным ею в ночь Хэллоуина в 1931 году. От «отца» он унаследовал необъяснимую способность предугадывать желания людей и с первого раза понимать, на что они готовы пойти, лишь бы достичь задуманного. Небольшой бизнес Харриса процветает — бывший шериф буквально за версту чует загадочные и просто любопытные вещицы.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d10, драка d8, запугивание d12, знания (оккультизм) d8, маскировка d8, провокация d12, расследование d8, ремонт d6, ритуальная магия d10, стрельба d10, убеждение d12, уличное чутьё d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7.

Изъяны: кодекс чести, уродство.

Черты: биоэнергетик, выученный ритуал (несколько), психометрист, экстрасенс.

Силы: Форрестер знает наизусть ритуалы увидеть/скрыть сверхъестественное, рассеивание, прорицание, могильный глас, исцеление, знание, причинение боли, призыв демона.

Снаряжение: обрез двустволки 12к.

Особенности персонажа:

- **Демоническое наследие:** залогом телесного здоровья Форрестера Харриса служит кровь демона, бегущая в его жилах. Он получает +1 к стойкости.
- **Крепкий:** даже находясь в шоке, Харрис не получает ранений от ударов, вводящих его в шок повторно.
- **Сумеречное зрение:** Харрис не получает штрафов за сумрак и темноту.

ШЕРИФ БУТЧ АНДЕРСОН

На первый взгляд этот пузатый здоровяк — воплощение всех возможных стереотипов о шерифе из американской глубинки, но под маской «рубахи-парня» скрывается весьма проницательный ум.

На пост шерифа Андерсон был переизбран за бескомпромиссное отношение к преступности и готовность смотреть сквозь пальцы на небольшие вольности ради поддержания хотя бы иллюзии порядка. Шериф, однако, терпеть не может тех, кто «мутит воду», злоупотребляя этими самыми вольностями.

Так, если кто-то решает без лишнего шума позаботиться о странных и жутковатых вещах, на которые так богат округ Голан, он и его помощники, как правило, дают делу идти своим чередом, но если «героические выскочки» начинают нарушать общественное спокойствие, их ждёт заслуженное наказание. Особую неприязнь Андерсон испытывает к доморощенным Рэмбо, вздумавшим, что им дозволено бегать по кампусу с пушками и колюще-режущими предметами наперевес.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, вождение d4, выслеживание d4, драка d8, запугивание d8, знания (законы) d6, расследование d6, стрельба d8, убеждение d6, уличное чутьё d6.

Шаг: 5; **защита:** 7; **стойкость:** 9/11 (2/4); **харизма:** –1.

Изъяны: дурная привычка (мелкий, жуёт табак), толстяк, упрямство.

Черты: блок, крепкий орешек, меткий стрелок

Снаряжение: кевларовый бронежилет *(+2/+4 от пуль, отменяет 4 ББ)*, дробовик 12к «Streetsweeper», револьвер Colt «Peacemaker» .45.

СТАТИСТЫ

Ниже приведён список *статистов*, которые могут пригодиться Декану, если ему понадобиться быстро создать какого-нибудь «безымянного прохожего».

АСПИРАНТ

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, вождение d6, знания (профильная дисциплина) d10, провокация d6, убеждение d6

Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 5.

Изъяны: нередко встречается плохое зрение (мелкий).

Черты: учёный.

Снаряжение: рюкзак, учебники, смартфон.

БАНДИТ

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d4, сила d8, выносливость d6.
Навыки: внимание d4, драка d6, запугивание d6, провокация d4, стрельба d6.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6.
Черты: тяжёлая рука.
Снаряжение: нож, пистолет Colt 1911 .45.

БЕЛЫЙ ВОРОТНИЧОК

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d6, сила d4, выносливость d6.
Навыки: знания (профессиональные) d10, внимание d6, убеждение d6, стрельба d4.
Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 5.
Снаряжение: смартфон, планшет.

МАГ

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d4, драка d4, знания (оккультизм) d6, ритуальная магия d8.
Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5.
Черты: ведьма/колдун.
Снаряжение: кинжал.

НАЁМНИК

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d8.
Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d6, лечение d4, стрельба d8.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6.
Черты: боевая закалка, рок-н-ролл!, уклонение.
Снаряжение: пистолет Colt 1911 .45, пистолет-пулемёт H&K MP-5 9 мм, рация.

ОФИЦЕР СЛУЖБЫ ОХРАНЫ КАМПУСА

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d6, драка d6, запугивание d4, знания (законы) d4, лечение d4, уличное чутьё d4.
Шаг: 6; **защита:** 5;**стойкость:** 5.
Черты: мастер боевых искусств.
Снаряжение: фонарь, наручники, рация.

ПРОФЕССОР

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d6, знания (профильная дисциплина) d12, расследование d6, убеждение d6, уличное чутьё d4.
Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 5.
Изъяны: верный друг (студенты ВТУ).
Черты: учёный.
Снаряжение: смартфон, портфель.

РЕПОРТЁР

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d8, знания (журналистика) d6, расследование d4, убеждение d6, уличное чутьё d4.
Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 5.
Изъяны: клятва (сделать сенсационный репортаж).
Черты: бдительность.
Снаряжение: смартфон, диктофон.

СЕКТАНТ

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d6, драка d6, запугивание d6, знания (оккультизм) d6, стрельба d4, убеждение d6.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.
Черты: верующий.
Снаряжение: кинжал, револьвер S&W .357.

Синий воротничок

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d6, драка d4, запугивание d4, знания (профессиональные) d6, плавание d4 знание (окрестности) d4.
Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5.
Снаряжение: набор инструментов или мультитул, перочинный нож.

Помощник шерифа/офицер полиции

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d8.
Навыки: внимание d6, драка d6, запугивание d6, знания (законы) d6, лечение d4, стрельба d6.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 8/10 (2/4).
Черты: меткий стрелок, мастер боевых искусств.
Снаряжение: служебная машина, пистолет Colt 1911 .45, помповый дробовик 12к, кевларовый бронежилет *(+2/от пуль: +4, отменяет 4 ББ.)*.

Студент

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d6, вождение d6, знания (профильная дисциплина) d4 *(+1 уровень за каждый курс)*, провокация d6, убеждение d6
Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 5.
Снаряжение: рюкзак, учебники, смартфон.

Экстрасенс

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d6, драка d4, знания (оккультизм) d6, лечение d4, стрельба d4.
Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5.
Черты: экстрасенс, провидец или психометрист (или ничего из этого, если он простой шарлатан).
Снаряжение: колода карт таро.

Существа

Несмотря на то, что Пайнбокс и его окрестности буквально кишат разнообразными чудовищами, не стоит забывать, что это «реальный мир». Персонажи, которые сталкиваются со сверхъестественными существами, каждый раз должны проходить *проверку храбрости*, даже если студентам уже пришлось побывать в паре-тройке странных передряг.

Болотник

Это легендарное существо являет собой ожившую кучу плотоядных растений, торфа и грязи, принявшую форму грузной человеческой фигуры. Болотники редко покидают свои родные топи, но тот, кому «посчастливится» оказаться где-то поблизости от этого существа, вряд ли проживёт достаточно долго, чтобы рассказать об этом другим.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d4, сила d8, выносливость d8.
Навыки: внимание d6, драка d8.
Шаг: 4; **защита:** 6; **стойкость:** 10.
Особенности:

- **Броня +2:** густой ковёр из переплетённых стеблей и корневищ.
- **Живая лоза:** болотник может попытаться оплести и задушить своего противника ожившими стеблями и корнями болотных растений. Для этого ему нужно пройти встречную *проверку драки* против *ловкости* цели. При *успехе* болотник обездвиживает свою жертву лишь частично — её *шаг* уменьшается на 2, на проверки навыков, зависящих от *силы* и *ловкости*, налагается штраф –2, а сама жертва получает 2d4 урона от боли, нехватки кислорода и/или уколов ядовитых колючек. Если же болотник получает *успех с подъёмом*, лоза оплетает свою цель полностью, лишая её возможности двигаться и применять навыки, зависящие от *силы* и *ловкости*. Раз в раунд схваченная болотником жертва может

попытаться освободиться от стягивающих её пут — самостоятельно или при помощи друзей. Как бы то ни было, для этого нужно успешно пройти *проверку силы (–2)*. Как только жертва оказывается *при смерти*, болотник впрыскивает в неё пищеварительные ферменты, призванные облегчить и ускорить усвоение этой питательной органики — через 24 часа от человека останутся только кости и полуистлевшая одежда.

- **Крепкий:** даже находясь в шоке, болотник не получает ранений от ударов, вводящих его в шок повторно.
- **Размер +2:** нападая столь крупное существо, персонаж получает +2 к *проверкам* атаки.
- **Слабость (огонь):** огонь причиняет обычный урон, а при контакте с пламенем болотник вспыхивает при выпадении на кубике результатов «5» или «6».
- **Устойчивость к оружию:** любое оружие (помимо режущего) наносит болотнику только половину урона.

ВАМПИР-ПОЛУКРОВКА

Вампир-полукровка — вампир, человеческое начало в котором сильно настолько, что он спокойно может находиться на солнце. Многие «истинные» вампиры создают полукровок как верных слуг, способных обеспечить своему господину безопасность, пока тот спит. Создатель вампира-полукровки может «повысить» его до полноценного вампира в качестве поощрения за верную службу. К счастью, на этот случай в церкви Вознесения всегда можно разжиться святой водой.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d6, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 8.

Особенности:

- **Когти:** сила +d4.
- **Нежить:** +2 к стойкости и попыткам выйти из *шока*, прицельная атака не наносит дополнительного урона (кроме попадания в сердце — см. слабость).
- **Слабость:** вампир-полукровка, получивший прицельный удар в сердце (который осуществляется со штрафом –4), должен пройти *проверку выносливости* против общей суммы урона. В случае *успеха* он получает обычный *урон*, в случае *провала* — рассыпается в прах.

ВОРОН

Эти древние злонамеренные существа (далёкие родственники европейских доппельгангеров), некогда терроризировавшие племена американских индейцев, теперь живут среди современных людей, скрываясь среди них, словно волки среди овец.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d10, сила d10, выносливость d8.

Навыки: внимание d10, драка d8, запугивание d10, маскировка d8, метание d10, стрельба d8, убеждение d10.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6.

Снаряжение: различное.

Особенности:

- **Истинный облик:** если ворон принимает свой истинный облик — ужасного человекоподобного ворона — каждый, кто его увидит, должен пройти *проверку храбрости (–2)*. Кроме того, в своей истинной форме ворон получает когти *(сила+d6)* и полёт с шагом 12 клеток и *вертикальной манёвренностью 0*.
- **Очарование:** вороны могут применять силу *кукла*, используя вместо *сверхъестественного навыка смекалку*. Они способны применять эту силу столько раз, сколько захотят, и поддерживать её действие в течение неограниченного времени, но одновременно эта сила может воздействовать только на одну цель.
- **Перевёртыш:** совершив *проверку смекалки (–2)*, ворон может в качестве *действия*

принять облик любого человека, к которому он когда-либо прикасался. Превращение в того, чей облик ворон уже принимал, также потребует *проверки смекалки*, но уже без штрафов. Важно помнить, что вороны не получают навыков и знаний тех людей, чей облик они принимают, но внешне эта копия почти неотличима от оригинала. Процесс превращения занимает три *раунда*.

- **Регенерация:** убив человека и съев его сердце, ворон мистическим образом исцеляет все свои ранения и продляет срок жизни ещё на десять лет. Ага, древние — значит древние.

КРАСАВКИ

Эти перевёртыши живут среди людей, скрывая свой истинный облик под маской головокружительной красоты. Красавки создают «семьи», соблазняя привлекательных людей; во время первого соития красавка откладывает в человека яйцо. Вылупившаяся из него личинка в течение трёх дней полностью «замещает» собой своего нового носителя, превращая его в полностью развитую взрослую красавку. Несмотря на то, что красавка — хищник, в случае опасности она вряд ли станет биться насмерть. Сбежать, изменить внешность и спокойно жить дальше под новым именем — вот их излюбленная стратегия выживания.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d10, сила d6, выносливость d8.

Навыки: внимание d4, драка d4, маскировка d6, провокация d6, стрельба d6, убеждение d10.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 6; **харизма:** +4.

Особенности:

- **Кислотный плевок:** успешно пройдя *проверку стрельбы*, это существо может окатить кислотной струёй (*урон* 2d6) любую одиночную цель в радиусе 2 клеток.
- **Медленная регенерация:** раненая красавка может проходить *проверку естественного выздоровления* раз в день.
- **Невосприимчивость:** кислота.
- **Сумеречное зрение:** красавки не получают штрафов за *сумрак* и *темноту*.
- **Перевёртыш:** может полностью сменить внешность (в том числе пол) за три *раунда*.
- **Сверхъестественная красота:** красавки чрезвычайно привлекательны — они получают +4 к *харизме*.
- **Слабость (противовирусные препараты):** каждая доза противовирусного препарата наносит красавке 2d6 *урона*.
- **Слабость (солнечный свет):** красавки получают штраф –1 ко всем *проверкам параметров*, пока находятся под воздействием прямого солнечного света.

КРОВАВЫЙ ДЖИМ

Согласно легенде, нрав у Джима Дженкинса был как у росомахи, а удар — как у норовистого мула. Годный, казалось, только в картёжники и бандиты, Джим, к его чести, в начале 1900-х сумел найти честную и непростую работу погрузчика брёвен на лесопилке. Но Джим продолжал задирать местных суровых работяг точно так же, как он задирал каждого, кто встречался ему на пути, и однажды ему не повезло — у него вышла драка с дровосеком по имени Большой Гарольд, который врезал Джиму так сильно, что тот не удержался и упал прямо на ленту ревущей на полных оборотах пилорамы. Голова Джима вмиг слетела с плеч, но этого оказалось недостаточно, чтобы упокоить его разгневанную душу.

Кровавый Джим до сих пор бродит по ночным лесам в окрестностях Пайнбокса. Его ноги обуты в прочные кожаные ботинки, а безголовое тело облачено в окровавленный и оборванный рабочий комбинезон. В одной руке Кровавый Джим держит свою голову, а во второй сжимает большой, остро отточенный кантовочный крюк. Кровавый Джим появляется каждую ночь, пока не убьёт очередную жертву, смерть которой на какое-то время утихомиривает его ярость.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4, характер d10, сила d8, выносливость d8.
Навыки: внимание d4, драка d8, маскировка d6.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6.
Снаряжение: крюк *(сила+d6)*.
Особенности:

- **Ужас –2:** да, здоровенный безголовый мужик с железным крюком — это страшно, и ты сам это знаешь.

ЛЮДИ В ЧЁРНОМ

«Люди в чёрном» — это общеупотребительный термин, обозначающий людей, которые занимаются сокрытием свидетельств любой паранормальной активности. Вообще эти «агенты» могут работать на любую из организаций, в ведомстве которых находятся вещи и знания оккультной природы. Организации зачастую преследуют самые разные, даже противоположные цели, но, вне зависимости от мотивов, любая из них стремится сохранить в глубочайшей тайне сам факт существования всего сверхъестественного. Помимо высокотехнологичных игрушек, позволяющих им оставаться невидимыми для систем видеонаблюдения, люди в чёрном прибегают и к помощи магических талисманов, способных стирать чужие воспоминания. Именно благодаря этим талисманам (а также некой загадочной биохимической особенности человеческого мозга) единственное, что оседает в памяти после встречи с ними — это смутные обезличенные силуэты людей в тёмной, ничем не примечательной одежде.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d10, сила d6, выносливость d8.

Навыки: драка d8, лечение d4, запугивание d6, внимание d6, стрельба d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7/8 (1/2); **харизма:** –2.

Изъяны: любопытство.

Черты: смелость, хладнокровие.

Снаряжение: лёгкий кевларовый бронежилет *(+1/от пуль: +2, защищает только грудь, 2 кг.)*, пистолет Glock 9 мм., 2 запасных магазина, солнечные очки. Некоторые могут иметь при себе и куда более необычное снаряжение.

- **Солнечные очки (Сумеречное зрение):** талисман, активируется, если прикоснуться к дужке и прищуриться.
- **Флэшка (забвение):** некоторые люди в чёрном носят при себе небольшую карту памяти или USB-флэшку, которая на деле является *талисманом забвения*, активирующимся индивидуальной для каждого агента ключевой фразой вроде: «А теперь расскажите, что вы помните о...»

НОЧНАЯ ПАНТЕРА

Эти легендарные, дьявольски хитрые бестии намного крупнее обычных пантер; ночные хищники, предпочитающие свежее, трепещущее мясо, прежде всего — человечину. Восточно-техасские индейцы кэддо верили, что рёв ночной пантеры предвещает скорую смерть, и считали, что этот зверь пожирает не только плоть своей жертвы, но и саму её душу.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8 (Ж), характер d8, сила d10, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d8, лазанье d8, маскировка d8.

Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Боевая ярость+:** может атаковать дважды в раунд без каких-либо штрафов.
- **Клыки или когти:** сила+d6.
- **Мимикрия:** узор на шкуре этого существа делает его почти незаметным на фоне густых зарослей Биг Тикет (+2 к *проверкам маскировки*).
- **Сумеречное зрение:** эти существа не получают штрафов за сумрак и темноту.
- **Прыжок:** ночные пантеры нередко набрасываются на свою добычу, обычно из засады высоко на дереве. Пантера может прыгнуть на d6 клеток в длину и получить +4 к *проверкам атаки* и *урона*. Тем не менее, при использовании данного *манёвра* её *защита* уменьшается на 2 до её следующего хода.
- **Размер +1:** вес взрослой ночной пантеры достигает 150 кг.

ПУГАЛО

В восточном Техасе расположены миллионы акров полей, принадлежащих крупным компаниям и частным лицам. На этих полях нередко можно увидеть шесты, увенчанные набитыми соломой пугалами. Некоторые из этих пугал — живые. Живое пугало — это искусственное создание, оживлённое при помощи сверхъестественных сил и одержимое желанием убить каждого (за исключением создателя самого пугала, конечно же), кто посмеет нарушить границы охраняемого участка. Тело, ноги и руки этого создания сделаны из набитой соломой старой одежды, а голова — из размалёванного краской мешка или старой тыквы.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d8, сила d10, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d10, запугивание d10.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 6.

Снаряжение: пугала время от времени вооружаются сельскохозяйственными инструментами: косами, вилами и т. п. В руках этих монстров они не считаются импровизированным оружием.

Особенности:

- **Бесстрашный:** пугала невосприимчивы к страху и запугиванию.

- **Боксёрская груша:** дробящие атаки (удары бит или кулаков) не могут нанести пугалу ранений, но способны ввергнуть его в *шок*.
- **Голем:** +2 к попыткам выйти из *шока*, прицельная атака не наносит дополнительного урона, не получает штрафов за ранения, невосприимчивость к болезням и ядам.
- **Игольница:** пугала невосприимчивы к урону от колющих атак (например, от стрел или пуль). Множественные попадания (например, от автоматического огня или при выстреле из дробовика) наносят лишь половину урона.
- **Молотильщик:** живое пугало создано для того, чтобы драться голыми руками, поэтому в рукопашной схватке оно всегда считается вооружённым. При успешной атаке голыми руками оно добавляет d4 к *проверке* урона.
- **Слабость (огонь):** пугала получают дополнительно d6 урона от огня и считаются легко воспламеняющимися объектами.
- **Ужас –1:** само предназначение пугала состоит в том, чтобы отпугивать (или убивать) нарушителей.

СВИНОЗАВР

Среди местных жителей часто ходят слухи о злобном гигантском кабане, обитающем где-то в лесах восточного Техаса, и если вес обычного взрослого секача может достигать 150 кг, то эта зверюга, судя по описанию, весит минимум в 20 раз больше! Определённо, это не то существо, с которым хотел бы повстречаться хоть сколько-нибудь здравомыслящий человек. Молва, впрочем, утверждает, что даже если какой-нибудь невероятно искусный охотник сумеет одолеть эту зверюгу, её место вскоре займёт новый Свинозавр.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d12+6, выносливость d12.
Навыки: внимание d4, выслеживание d8, драка d10, маскировка d8.
Шаг: 5; **защита:** 7; **стойкость:** 15 (1).
Особенности:

- **Броня +1:** толстая и прочная шкура.
- **Клыки:** сила+d6.
- **Крупный:** он настолько огромен, что нападающие получают +2 к *проверкам атаки*.
- **Размер +6:** издалека Свинозавра легко принять за перекормленного стероидами слона.
- **Свирепый:** свинозавр — воплощение тупой животной ярости. Он игнорирует до двух пунктов штрафа за ранения, но как только получает третье ранение, как ни странно, немедленно прекращает бой и стремительно спасается бегством. Кто-то утверждает, что им движет инстинкт самосохранения, кто-то — что желание отомстить.

СКУНСОВАЯ ОБЕЗЬЯНА

В отличие от «классического» бурого снежного человека, восточно-техасская разновидность этого существа отличается двуцветным чёрно-серым окрасом шкуры. Белые полосы вокруг лица и вдоль спины придают ему отдалённое сходство со скунсом — отсюда его местное прозвище «скунсовая обезьяна». Эти существа, как правило, обитают в самых дремучих чащобах Биг Тикет. Скунсовая обезьяна — ночной охотник, который время от времени нападает и на людей.
Хар-ки: ловкость d10, смекалка d10 (Ж), характер d8, сила d12+3, выносливость d12.
Навыки: внимание d10, драка d10, маскировка d10, метание d10.
Шаг: 7; **защита:** 7; **стойкость:** 12 (1).
Снаряжение: увесистая дубина (*сила*+d6) или камни (*сила*+d4).
Особенности:

- **Броня +1:** густой мех.
- **Круговой удар:** может одним ударом атаковать всех, кто находится на соседних *клетках*, со штрафом –2.
- **Мимикрия:** узор на шкуре этого существа делает его почти незаметным на фоне густых зарослей Биг Тикет (+2 к *проверкам маскировки*).
- **Размер +3:** взрослые особи скунсовой обезьяны достигают 2,5 метров в высоту.
- **Укус:** сила+d4.

ЧУПАКАБРА

Чупакабра — скрытный, похожий на громадную летучую мышь хищник, вооружённый когтями и острыми клыками с полыми канальцами, при помощи которых зверь и поглощает свою основную пищу — кровь живых существ. Как и снежный человек или, скажем, лох-несское чудовище, чупакабра — криптид, редкий зверь, не обладающий никакими сверхъестественными способностями. Чупакабры предпочитают тропические джунгли Центральной Америки, но отдельные их популяции обитают и в Южной Америке, и в странах Карибского бассейна, и даже на юге США.

Чупакабра, вставшая на задние лапы, достигает метра в высоту и являет собой не самое симпатичное зрелище: собачья голова покоится на тщедушном обезьяньем тельце, покрытом короткими, но очень острыми иглами, похожими на дикобразьи. Чупакабра может менять их цвет, практически сливаясь с окружающим фоном, что делает её довольно опасной и эффективной охотницей.

Вдоль спины чупакабры топорщится высокий игольчатый гребень, а сгибы её крыльев увенчаны тремя цепкими когтистыми пальцами. Благодаря этим крыльям и своему небольшому размеру чупакабра может планировать на короткие расстояния, как правило, от одного дерева к другому.
Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d6, сила d4, выносливость d6.
Навыки: внимание d8, драка d8, лазанье d8, лечение d4, маскировка d8, метание d6.
Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 4.

Особенности монстра:

- **Зубы/когти:** сила+d4.
- **Инфракрасное зрение:** когда чупакабра пытается увидеть живое существо в темноте, все штрафы за освещение для неё уменьшаются вдвое (с округлением вниз).
- **Метательные иглы:** в качестве атаки чупакабра может метнуть в противника одну из своих игл *(2/4/8, 2d4, Ск. 1)*.
- **Размер –1:** в среднем чупакабры вырастают до размеров маленького ребёнка.
- **Укус вампира:** каждый раз, когда чупакабра получает *подъём* при *проверке драки*, она выпускает свои клыки, впивается в жертву и принимается пить её кровь. Жертва при этом получает один *уровень усталости*, а чупакабра — особенность крепкий (и излечивает одно *ранение*, если эта чупакабра — *дикая карта*). Эта *усталость* вполне может стать причиной смерти. Жертвы, которым удалось выжить после укуса чупакабры, теряют по одному *уровню усталости* каждые 8 часов.
- **Хамелеон:** иглы чупакабры могут менять свой цвет и структуру, приспосабливаясь к окружающей среде. Это обеспечивает ей врождённое преимущество +2 к *проверкам маскировки*.

ДЕМОНЫ

Демоны бывают самых разных видов, форм и размеров. Младшие демоны относительно слабы, но их старшие собратья достаточно могущественны, чтобы устроить, при желании, хоть конец света. Многие демоны умеют вселяться в тела людей, но некоторые способны являться в этот мир исключительно во плоти. К счастью для человечества, для воплощения демону необходимо такое количество потусторонней энергии, что контакты с этими сущностями ограничиваются разве что периодическими призывами и кратковременными набегами.

Демонические особенности

Все существа, обладающие особенностью монстра *демон*, наделены перечисленными ниже особенностями:

- **Отторжение (священные символы):** персонаж может отогнать демона при помощи священных символов или предметов. См. особенность *отторжение*, стр. 103.
- **Невосприимчивость:** на демонов не действуют яды и болезни.
- **Инфернальная воля:** демоны получают преимущество +2 к попыткам выйти из *шока*.
- **Устойчивость к мирскому оружию:** демоны получают только половинный *урон* от любого немагического оружия за исключением того, что сделано из хладного железа (см. ниже).
- **Слабость (холодное железо):** демоны получают дополнительно d6 *урона* от оружия, выкованного из чистого железа. «Холодный» в данном случае означает не температуру металла, а его чистоту.
- **Слабость (святая вода):** демон, облитый святой водой, должен пройти *проверку характера* и при *провале* оказаться *в шоке*. Демоны из числа *диких карт* вместо этого получают один уровень *усталости*. См. *святая вода*, стр. 63.

АДСКАЯ ГОНЧАЯ

Внешне эта сущность напоминает отлитый из клубящегося мрака силуэт крупного пса. Адские гончие — создания ночи, и их хищные стаи приходят в реальный мир только под покровом непроглядной тьмы. Они живут исключительно ради убийства — их чаще всего

призывают заклинатели, твёрдо намеренные кому-то жестоко отомстить.

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, выслеживание d6, драка d8.

Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 6.

Особенности:

- **Бесплотный:** адские гончие — ожившие тени, и нанести им *урон* можно только с помощью магии.
- **Быстроногий:** адские гончие используют d10 вместо d6 во время *бега*.
- **Вцепиться в горло:** адские гончие инстинктивно пытаются вцепиться в самые уязвимые области тела своей добычи. В случае *подъёма* при атаке гончая поражает наименее защищённую *бронёй* область тела врага.
- **Демон:** см. стр. 116.
- **Зубы:** сила+d6.
- **Слабость (свет):** адские гончие мгновенно испаряются, если на них попадает хотя бы один луч прямого солнечного света. Демон должен пройти *проверку выносливости*, оказавшись в области с искусственным освещением. При *провале* гончая оказывается в *шоке*. Фокусированный свет (например, от фонарика или прожектора) причиняет гончей 2d4 *урона*.
- **Слабость (узы):** если тот, кто призвал адскую гончую, погибает, она немедленно возвращается в преисподнюю.
- **Устойчивость к магии:** адская гончая получает +4 ко всем *проверкам* при сопротивлении магическим эффектам, а также +4 пункта *брони* против магических атак.

БЕС

Бесы — это большеголовые демоны-коротышки с заострёнными ушами. Они любят сумрак и испытывают сильную неприязнь к яркому свету. Если острых зубов и когтистых пальцев недостаточно для того, чтобы убедиться в зловещей природе этой сущности, взгляни

Прах к праху

В мире «Восточно-Техасского Университета» нежить и демоны после смерти быстро разлагаются, пожираемые теми самыми силами, что прежде удерживали их в реальном мире. Тем, кому удастся пережить столкновение с одной из этих тварей, в качестве доказательства их существования придётся рассчитывать разве что на небольшую горстку пепла или могильной земли.

ему в глаза — полыхающее в них пламя безумия должно развеять последние сомнения.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d8, сила d4, выносливость d6.

Навыки: внимание d8, драка d8, лазанье d10, маскировка d10, провокация d6, ритуальная магия d8, стрельба d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 4.

Особенности:

- **Демон:** см. стр. 116.
- **Когти:** сила+d4.
- **Сумеречное зрение:** бесы не получают штрафы за *сумрак* (–1) и *темноту* (–2), но не за *кромешный мрак* (–4).
- **Пленение души:** вместо атаки когтями бесы могут попытаться атаковать *касанием* (+2 к *проверке драки*). При *успехе* беса жертва должна пройти *проверку выносливости* (–2) и при *провале* получить один *уровень усталости* (которая исчезает автоматически со скоростью один *уровень* каждые 10 минут и может вызвать состояние *при смерти*, но не убить).
- **Пункты силы:** неограничены, но все силы немедленно рассеиваются под воздействием яркого света.
- **Размер –1:** бесы достигают около метра в высоту.
- **Силы:** подземный ход, сон, неосязаемость.
- **Слабость (солнечный свет):** бесы получают штраф –2 к *проверкам параметров*, пока находятся под воздействием прямого солнечного света.

Демон хаоса

Демон хаоса — крылатое человекоподобное существо с худощавым телом и зловещими красными глазами. Находясь на одной из нижних ступеней демонической иерархии, эта сущность буквально питается эманациями страха и прочих негативных эмоций, вызываемых царящим вокруг хаосом. Этот демон редко является во плоти, предпочитая облик бестелесного духа, способного вселиться в тело ничего не подозревающей жертвы. Захватив над нею власть, он попытается принести как можно больше разрушений и неразберихи.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d10, сила d4, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d10, маскировка d10.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 4.

Особенности:

- **Броня +1:** демон хаоса может похвастать довольно прочной шкурой.
- **Вселение:** демон может попытаться вселиться в тело смертного, см. стр. 102.
- **Демон:** см. стр. 116.
- **Когти:** сила+d6.
- **Пожиратель безумия:** каждый раз, как в его присутствии человек проваливает *проверку храбрости*, демон получает +1 к *стойкости*, защите и всем *проверкам параметров* (вплоть до максимума +3).
- **Полёт:** демон хаоса при движении по воздуху обладает *шагом* 12 и *вертикальной манёвренностью* –1.
- **Размер –1:** ростом и телосложением демон хаоса напоминает человеческого ребёнка.

- **Стремительность:** демон хаоса может сбрасывать *карты действия* достоинством 5 и ниже до тех пор, пока ему не придёт карта достоинством выше пятёрки.
- **Ужас –2:** помимо обычных эффектов страха демон хаоса рисует в сознании своей жертвы инфернальные картины: огненные ямы, орды демонов, конец света, обезумевшие друзья — что угодно из того, что придёт Декану в голову. Иллюзии бесплотны и пропадают, стоит к ним прикоснуться. Длительность этой иллюзии измеряется в раундах и равна значению *характера* демона.

ДЕМОН ШТРАЙЛЬБЕРКА

Демон Штрайльберка веками служит сектантам и демонологам безотказным орудием убийства. Согласно некоторым оккультным трудам, первым, кто призвал данную сущность в наш мир, был прусский аристократ по имени Рольф Штрайльберк, член Байльгельдского Общества Демонологов. В середине XV века при помощи этих демонических убийц Рольф стал князем Гессен-Кассель (небольшого немецкого княжества в составе Священной Римской Империи), попросту уничтожив всех конкурентов.

Эти демоны могут принимать практически любое обличие, но в нашем мире появляются очень ненадолго — если, конечно, не оказываются здесь в ловушке. Обычно они просто бездумно бросаются на своих противников врукопашную, стремясь поскорее вонзить когти в трепещущую плоть жертвы.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d8, лазанье d8, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6.

Особенности:

- **Боевая ярость+:** демон Штрайльберка может атаковать дважды в раунд без каких-либо штрафов.

- **Демон:** см. стр. 116.
- **Когти:** сила+d6.
- **Невосприимчивость:** демоны Штрайльберка не получают урона от огня и ударов дробящим оружием.
- **Ограничения воплощения:** демон Штрайльберка может оставаться в этом измерении не более 10 часов с момента призыва, но появиться, по желанию заклинателя, способен в любом месте, где сам заклинатель бывал лично.
- **Телепатия:** позволяет демону мысленно разговаривать с любым разумным существом в радиусе 8 клеток безо всяких проблем со взаимопониманием.
- **Упорство:** демон Штрайльберка может потратить *фишку* при *проверке параметра*, чтобы получить +2 к результату.
- **Фальшивое обличье:** в этом мире демон Штрайльберка способен принять облик по своему желанию — любое существо (человек или животное) среднего размера, однако сменить личину он уже не сможет — только если не решит сорвать маску и показать своё истинное лицо.

УБЕРДЕМОН

Убердемоны — великаны преисподней. Убердемоны — это не только тонна живого веса, возвышающегося на 3–4 метра над землёй, но и остро отточенный разум, которым они активно пользуются ради удовлетворения своей безудержной страсти к убийствам и разрушениям.

Обычное оружие с трудом берёт крепкую шкуру убердемона, а его кулачищи, способные крушить даже каменные стены, редко оставляют кому-либо шанс довершить начатое. К счастью, эти твари в нашем мире появляются чрезвычайно редко — как правило, виной тому заклинатели, наделённые, скорее, амбициями, нежели здравым смыслом. Призыв убердемона почти всегда заканчивается крупными разрушениями, красными брызгами на стенах и досужими домыслами о «нападении медведей», «взрыве газа» и тому подобной чепухе.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d12+3, выносливость d10.

Навыки: внимание d4, драка d12, запугивание d10, метание d6.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 10.

Особенности:

- **Броня +4:** прочная чешуйчатая шкура.
- **Демон:** см. стр. 116.
- **Кулаки:** сила+d10.
- **Размер +3:** эти гиганты возвышаются над головами своих врагов.
- **Ужас –4:** размеры и невероятная сила убердемона вселяют в страх даже в самые смелые сердца.

ЧУМНОЙ ДЕМОН

Чумные демоны — верные последователи Вельзевула, Повелителя Мух. Они тысячелетиями паразитируют на человечестве, распространяя чудовищные поветрия и ужасные заболевания. Внешне чумной демон напоминает человека, покрытого кровоточащими язвами, гниющими нарывами и окружённого гудящей тучей жирных чёрных мух.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d6, запугивание d8, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6.

Особенности:

- **Демон:** см. стр. 116.
- **Зараза –2:** каждый, к кому прикасается этот демон, должен пройти *проверку выносливости (–2)*. При *провале* персонаж заражается демонической чумой. Эту же проверку заболевший должен проходить каждый день после момента заражения — при *провале сила* и *выносливость* персонажа падают на одну *ступень*. Если одна из *характеристик* опускается ниже d4, за каждый следующий *провал* её *проверка* облагается суммирующимся штрафом –1.

Если обе характеристики опускаются ниже d4, жертва умирает. Если во время любой из этих *проверок* на игральной кости, соответствующей *выносливости*, выпадает единица (вне зависимости от того, является персонаж *дикой картой* или *статистом*), чума становится заразной. Теперь любой, с кем жертва вступит в физический контакт, также должен пройти *проверку выносливости*, чтобы не подхватить чуму. Раз в день можно попытаться вылечить эту болезнь при помощи *проверки лечения* (–4). Характеристики начнут восстанавливаться через неделю, по одной ступени раз в семь дней.

- **Когти:** сила+d4.
- **Туча мух:** огромная туча мух вьётся вокруг чумного демона, мешая как следует прицелиться. Каждый, кто захочет атаковать чумного демона, получит штраф –2 на попадание.
- **Ужас –2:** любой, кто увидит это создание, должен пройти *проверку храбрости* (–2).

КОНСТРУКТОР ДЕМОНОВ

Декан может использовать этот конструктор для создания новых разновидностей и пород демонов (кроме того, в книге «Savage World: Ужасы» есть целая куча уже готовых демонов). Этот конструктор может пригодиться и в случае, если очередной ритуал закончился сокрушительным провалом, призвавшим какое-нибудь порождение преисподней.

Кроме того, Декан должен решить, будет ли этот демон *дикой картой* или *статистом*. Как правило, если демон является в одиночку, это *дикая карта*, а если их целая стая, то это *статисты*.

ХАРАКТЕРИСТИКИ И НАВЫКИ ДЕМОНА

Тяни карты и определяй параметры нового демона (обрати внимание, что сила демона определяется отдельно от прочих характеристик), его набор умений, а также ужас, сопутствующий этому порождению преисподней.

Карта	Параметр	Сила	Набор навыков	Размер	Ужас
2–4	d4	d4	внимание d4, драка d6, маскировка d6	–2, мелкий	–1
5–7	d4	d6	внимание d6, драка d6, маскировка d6, провокация d6	–1, мелкий	–1
8–10	d6	d6	внимание d6, драка d8, запугивание d6, маскировка d6, провокация d6	+0	–2
В	d8	d8	внимание d8, драка d8, запугивание d8, маскировка d8, провокация d8	+1	–2
Д	d10	d10	внимание d8, драка d10, запугивание d8, маскировка d8	+2	–3
К	d12	d12	внимание d10, драка d10, запугивание d8, маскировка d8	+3	–3
Т	d12+1	d12+2	внимание d10, драка d12, запугивание d10, маскировка d10	+4, крупный	–4
J	d12+2	d12+4	внимание d10, драка d12+2, запугивание d10, маскировка d10	+5, крупный	–4

ОСОБЕННОСТИ ДЕМОНОВ

У всех демонов, созданных при помощи этого конструктора, есть клыки и/или когти (сила+d4), а также все стандартные демонические особенности. Декан может наделить его дополнительно ещё d4 особенностями:

Карта	Красная масть	Чёрная масть
2	Броня +4	Привлекательность+
3	Броня +2	Берсерк
4	Перемещение под землёй	Стремительный
5	Крепкий	Уклонение
6	**Телекинез** (как сила, но пункты силы неограничены)	Быстроногий
7	**Неуязвимость к немагическому оружию** (вместо половинного урона, как у всех демонов)	Крепкий орешек+
8	**Паралич:** если персонаж в *шоке* или *ранен* в результате атаки этого демона, жертва должна пройти *проверку выносливости*; при *провале* паралич действует 2d4 *раунда*	Упреждающий удар
9	Быстрая регенерация	Могучий удар
10	Оглушение	Беспощадный
В	**Когти:** сила+d6 и боевая ярость+	**Стрелы:** 2/4/8; 2d6+2, Ск 3
Д	**Полёт:** шаг 12, вертикальная манёвренность 1	Вселение
К	**Атака по площади:** *урон* 2d8, *конусный шаблон, проверка ловкости* (–2), чтобы уклониться	**Оружие:** демон вооружён нечистым оружием, подходящим ему по силе
Т	**Дополнительные конечности:** брось d6. 1–2: d4 руки; 3–4: d4 ноги; 5: хвост; 6: голова	**Приспешники:** демона сопровождает свита из 2d4 младших демонов. Создай их — у каждого из них может быть только одна дополнительная особенность.
J	**Чернокнижник:** демон знает d4 атакующие силы вроде *стрелы, взрыва, потока* и т. п.	

ПРИЗРАКИ

Призраки — это души смертных созданий, по той или иной причине так и не сумевших покинуть этот мир. Они могут принимать самые разнообразные обличия, не менее разнообразны и их сверхъестественные способности. Чтобы даровать призраку покой, нужно найти причину, по которой он остался в этом мире, и устранить её. Эти причины и способы их устранения варьируются от призрака к призраку.

Дикие карты: большинство призраков, которые встретятся игрокам, — души существ с именем и трагической судьбой, так что в основном призраки являются *дикими картами*.

Воплощение: призраки обитают в зыбком «мире духов», затерянном где-то между физической реальностью и «великим запредельем» — чем бы оно на самом деле ни являлось. Пребывая в мире духов, призраки воспринимают всё происходящее в реальном мире как отрывистое ускользающее сновидение. Если у призрака есть весомый повод (его собственное желание, годовщина смерти, ритуал призыва и т. д.), он может воплотиться в реальном мире и пребывать в нём до тех пор, пока обстоятельства, вызвавшие его появление, так или иначе не изменятся. Призрак также возвращается в мир духов, если оказывается *при смерти*.

Явившись в этот мир, дух обретает эфирное «тело», которое вполне можно обнаружить, если очень хорошо постараться. Процесс сильно осложняется тем, что привидения бесплотны и при желании могут становиться абсолютно невидимыми.

Знаки: если об этом не сказано отдельно, воплощённые призраки могут говорить и производить иные звуки, хотя зачастую с большим трудом. Кроме того, когда привидение появляется в этом мире, оно волей-неволей оказывает на него воздействие. Опять же, если об этом не упомянуто отдельно, температура вокруг призрака (в области размером примерно с *большой шаблон*) понижается на несколько градусов. Все электрические устройства в присутствии привидений начинают «моргать», а если оно того захочет, то и вовсе выключаться (см. далее). Призраков можно увидеть при помощи фото или видеоплёнки — камеры фиксируют их в виде полупрозрачных силуэтов или небольших светящихся шаров. Наконец, привидений чувствуют любые животные: собаки на них рычат, кошки шипят, а птицы возбуждённо бьются в своих клетках.

Примечание: призраки в «ВТУ» — довольно специфичные создания, а потому могут сильно отличаться от своих «собратьев» из других игровых миров.

ОСОБЕННОСТИ ПРИЗРАКОВ

Призраки в произведениях жанра ужасов обладают самыми разными сверхъестественными способностями, как правило, сильно зависящими от того, как именно этот призрак окончил своё земное существование. Как бы то ни было, способности эти призваны не убить героев, а, скорее, попугать их и, возможно, дать им ключ к тому, что не даёт призраку обрести покой. Привидения вообще предпочитают применять свои силы только против тех, кто угрожает их «жизни».

Какие бы дополнительные способности ни выбрал Декан, описанный ниже «набор особенностей» есть у всех призраков без исключения:

- **Бесстрашный:** сами призраки обычно невосприимчивы к *страху* и *запугиванию*, но некоторые могут испытывать ужас перед тем, что пугало их при жизни.
- **Бестелесный:** призраки могут проходить сквозь любые физические препятствия, им нельзя нанести *урон* при помощи немагического оружия, но при желании призраки могут становиться видимыми — как правило, для того, чтобы применить *особенность ужас* или *навык запугивания*.
- **Духовная сила:** призраки могут взаимодействовать с физической реальностью, пользуясь *характером* вместо *силы*.
- **Медленная регенерация:** призраки не могут «лечить»

полученные *ранения*, пока находятся в мире смертных. Чтобы эта *особенность* работала, он должен находиться в мире духов.

- **Невидимость:** призрак может стать видимым по собственной воле, но существуют и способы, которые позволяют его локализовать, даже если сам он того не желает. Персонаж, который атакует невидимого призрака, должен более или менее точно представлять, где тот находится (в определённой комнате, коридоре или в другом ограниченном пространстве), чтобы иметь хотя бы какой-то шанс поразить цель — *проверка атаки (–6)*.
- **Отторжение (соль):** соль (любая — хоть каменная, хоть самая обыкновенная столовая) временно разрушает узы, благодаря которым призрак получает возможность находиться в реальном мире. Кое-кто убеждён, что дело в «земной» природе соли и «неземной» природе призрака, но, поскольку ни с одним другим минералом этот фокус не срабатывает, такое объяснение справедливо считается не более чем очередной бабушкиной сказкой. Как бы то ни было, круг из соли способен стать для призрака непреодолимым препятствием (см. *отторжение* на стр. 103).
- **Слабость (соль):** соль как таковая не может ранить призрака, но способна ввергнуть его в шок. Если в него просто метнуть пригоршню соли (*дистанция* 1/2/4), она нанесёт ему 2d6 *урона*, а если боеприпасом с солью снаряжено оружие (например, дробовик), его *урон* увеличивается на d6.
- **Ужас:** каждый, кто увидел призрака, должен пройти *проверку храбрости*. Некоторые привидения выглядят ужаснее прочих — как правило, это зависит от причин смерти.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ПРИЗРАКОВ

Вот несколько способностей, которые часто встречаются среди призраков:

- **Апорт:** по воле призрака из ниоткуда могут появляться небольшие предметы, как правило, монеты или бижутерия.
- **Вселение:** в отличие от демонов, призраки могут вселяться в людей только на очень короткий срок. См. стр. 102.
- **Дар жизни:** призраки из числа *диких карт* могут использовать свою духовную энергию для исцеления *ранений*, полученных другими призраками или живыми существами. Используя эту способность, призрак исцеляет одно *ранение*, но сам получает один уровень *усталости*.
- **Запах:** призрак может наполнить область размером с *малый шаблон* каким-нибудь ароматом — всё что угодно: от любимых духов до тошнотворного зловония.
- **Значимое место:** призраки обычно привязаны к месту, имеющему отношение к их смерти — автомобилю, участку шоссе, поместью, дому или другому строению.
- **Иллюзия:** недюжинным усилием призрак может полностью преобразить обстановку места своего обитания при помощи иллюзий. Во-первых, иллюзия всегда имеет отношение к определённому моменту жизни (или смерти) призрака; во-вторых, иллюзия не может оказывать влияния на реальный мир; и, в-третьих, иллюзия не может наносить урон непосредственно (хотя, к примеру, иллюзорный ковёр вполне может скрывать провал в полу высотой в пару этажей).
- **Область холода:** призрак может понизить температуру в области размером с *малый шаблон* на 3 градуса Цельсия, помноженные на значение его *характера*.
- **Пожиратель электричества:** призрак способен разряжать батарейки и аккумуляторы. Кроме того, он может отключить любые электрические устройства, находящиеся в той же комнате, что и он сам.
- **Почти всеведение:** эти призраки обычно витают в мире духов, ревниво вслушиваясь и всматриваясь в то, что творится в мире

живых, и теперь могут поведать обо всём, что происходило в их «владениях» с момента их смерти (обо всём, что сочтёт уместным Декан, конечно же).

- **Призрачная буря:** одна из самых любимых способностей всех полтергейстов, призрачная буря — это «облако» размером с *большой шаблон,* состоящее из небольших предметов и причиняющее каждому, кто в нём окажется *характер* призрака +d6 *урона*. Это «облако» может представлять собой как беспорядочный вихрь случайных вещей, так и, скажем, чётко скоординированную атаку летающего столового серебра.
- **Призрачное оружие:** призрак воплощается вместе с каким-нибудь оружием, которое было у него при жизни — с кухонным ножом, тростью, дедовским револьвером, охотничьим ружьём и т. п. Призрачное оружие наносит такой же *урон,* как настоящее.
- **Слабый:** эти призраки обычно невидимы и не способны взаимодействовать с физическим миром. В случае *успешной проверки характера* они могут стать видимыми и (если не находятся *в шоке*) предпринять желаемое действие со штрафом –2 к соответствующей *проверке* (без штрафа, если при проверке *характера* был получен *подъём*).
- **Слепок:** призраки нередко проецируют эмоции или обрывки воспоминаний в сознание людей, которые кажутся им наиболее восприимчивыми. Обычно они делают это для того, чтобы что-то рассказать (например, где лежит орудие убийства, или насколько сильно страдал призрак, пока ещё был жив).
- **Телепорт:** многие призраки умеют телепортироваться, хотя способность эта чаще всего работает только там, где призрак жил (или умер).
- **Ультрафиолет:** настоящий или искусственный солнечный свет обжигает этого призрака. Яркий солнечный свет или мощный ультрафиолетовый прожектор наносит ему 2d6 *урона*. Рассветное/предзакатное солнце или ультрафиолетовый фонарь — 2d4 *урона*.
- **Упокоение:** большинство призраков является в этот мир из-за того, что у них остались незаконченные дела. Скажем, убитая женщина может вернуться, чтобы хоть кто-то знал, что её убил ревнивый муж, а не заезжий бродяга, которого тот сделал козлом отпущения. Если желание призрака удовлетворено, он обретает упокоение и исчезает навсегда.
- **Электроник:** призрак может манипулировать электронными устройствами: включать и выключать их, переключать каналы и т. п. Духи нередко используют этот дар для коммуникации с миром живых (например, составляя загадочные сообщения из кусков разных песен и обрывков старых телепередач).

ПОЛТЕРГЕЙСТ

В мире «ВТУ» полтергейсты чаще ведут себя как хулиганы, а не как убийцы — конечно, если им вдруг не станет скучно. Полтергейсты просто обожают изводить тех, кто вторгается в их «владения»: они двигают вещи с места на место, открывают и закрывают двери и окна, включают и выключают электронику, оживляют игрушки и т. п. Большинство из них начинает с малого — их шалости набирают оборот постепенно, заканчиваясь настоящей бурей паранормальной активности, когда игра им, наконец, наскучивает. Полтергейст, который ощущает угрозу своему существованию, может впасть в состояние неконтролируемой агрессии.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d10, сила —, выносливость d6.

Навыки: внимание d4, драка d6, провокация d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

Особенности:

- **Апорт:** по воле призрака из ниоткуда могут появляться небольшие предметы, как правило, монеты или бижутерия.
- **Призрак:** см. стр. 123.
- **Призрачная буря:** если полтергейсту скучно, или если ему грозит опасность, он начинает швыряться различными небольшими предметами.

- **Телекинез:** полтергейсты любят развлекаться, стаскивая все стулья в доме в одну кучу и передвигая предметы с места на место, пока никто не смотрит.
- **Электроник:** полтергейсты обожают использовать телевизоры и радиоприёмники для того, чтобы шутить, завлекать и направлять смертных.

ПРИВИДЕНИЕ

Эта сущность — воплощение представления о наиболее типичном образе, возникающем в голове обывателя при слове «призрак». Как правило, они выглядят так же, как в момент своей гибели, а в этом мире их удерживает некое неоконченное дело. Приведённое ниже описание характерно для «усреднённого» привидения — большинство этих сущностей обладает как минимум одной, а чаще несколькими дополнительными особенностями призраков (стр. 124).

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d10, сила —, выносливость d8.

Навыки: драка d8, внимание d4.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6.

Особенности:

- **Призрак:** см. стр. 123.
- **Ужас –2:** привидение обычно выглядит в точности как в момент своей (зачастую не самой приглядной) смерти.
- **Упокоение:** привидение обретает вечный покой, когда исчезает причина его возвращения.

ТЕНЬ

Тени — самая слабая разновидность призраков. Именно они появляются на плёнке в виде «орбов», или «шаровых молний». Большинство считает их простыми оптическими аберрациями или засвеченными пылинками. Тени очень слабы и обычно не агрессивны. Как правило, единственное, что они делают — поселяются в каком-нибудь Богом забытом месте и тихонько витают там, оплакивая свою судьбу, но даже эти бедняги могут быть опасны, если их разозлить.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4, характер d4, сила —, выносливость d4.

Навыки: нет.

Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 4.

Особенности:

- **Пожиратель электричества:** большая часть теней делает это скорее неосознанно, нежели с каким-либо умыслом.
- **Призрак:** см. стр. 123.
- **Слепок:** тени нередко влияют на эмоции тех, кого заносит в места их обитания.

УМЕРТВИЕ

Умертвия — это неупокоенные души самых отъявленных злодеев. В этот мир их влечёт стремление причинять муки и боль — голод, который они так и не успели утолить при жизни.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d12, сила —, выносливость d8.

Навыки: внимание d4, драка d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6.

Особенности:

- **Паразит:** какими бы дополнительными особенностями призраков Декан ни пожелал наделить то или иное умертвие, всех этих зловещих призраков объединяет одно — при воплощении они выбирают себе жертву, за счёт которой и поддерживают своё существование в мире живых. Каждую ночь умертвие и его жертва должны проходить *встречную проверку характеров*. Если выигрывает жертва, ничего не происходит, но если победителем выходит умертвие, значение *характера* жертвы уменьшается на одну ступень. Если значение *характера* жертвы при этом опускается ниже d4, она погибает, а насытившееся умертвие до поры возвращается в мир духов. Если умертвие изгнать или уничтожить, пока жертва ещё жива, связь между ней и призраком оборвётся, и её *характер* начнёт постепенно восстанавливаться — по одной ступени каждые 24 часа.
- **Призрак:** см. стр. 123.

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

внеклассные занятия 34
Восточно-Техасский Университет 42
вселение 102
закон и порядок 59
изъяны 13
карманные деньги 24, 25
книги 41, 43
конструкторы
приключения *84*
демоны *121*
жуткие странности *95*
вечеринки *98*
приключения в библиотеке *100*
магия ..... см. ритуальная магия
новые силы
даровать черту *72*
забвение *72*
защитный круг *73*
знание *73*
изгнание *74*
могильный глас *74*
открыть врата *74*
подчинить сущность *76*
призыв демона *77*
призыв роя *78*
причинение боли *78*
проклятие *78*
создать талисман *79*
фамильяр *81*
оружие
таблицы *27-29*
лицензия *24*
серебряное *63*
отрыв 34
отторжение 103
охота на чудовищ 62
Пайнбокс 38-42, 49
персонажи 103
ритуальная магия
проведение ритуала *65*
реагенты *70, 67-68*
таблица неудачных ритуалов *66*
чёрная магия *70*
святая вода 63
обычные вещи 26
специальность 9, 10, 33
спиритизм ..... см. могильный глас
статисты 107
существа
адская гончая *116*
бес *117*
болотник *109*
вампир-полукровка *110*
ворон *110*
демоны *116-122*
демон хаоса *118*
демон Штрайльберка *119*
красавки *111*
Кровавый Джим *111*
люди в чёрном *112*
ночная пантера *113*
пугало *113*
полтергейст *125*
призраки *123-126*
свинозавр *114*
скунсовая обезьяна *115*
тень *126*
убердемон *120*
умертвие *126*
чумной демон *120*
чупакабра *115*
таблицы
антитехнологическая таблица *18*
болячки подержанных машин *31*
испорченные талисманы *80*
магическая порча *71*
надоедливые соседи *18*
проклятия *19*
сдача экзамена *33*
талисманы 79-81
транспорт 30
уголовный процесс 56
ультрафиолетовый свет 64
успеваемость 32
черты 18
экзамены 32

ВОСТОЧНО-ТЕХАССКИЙ УНИВЕРСИТЕТ: ЗАЧЁТНАЯ КНИЖКА

Авторы: Престон П. Дюбоз и Эд Феттерман.
Дополнительные материалы: Клинт Блэк, Джерри Блэкмур, Джон Гофф, Трэй Гордон, Шейн Лэси Хенсли, Нил Хайд, Т. С. Ларджент, Брендан Куин, Константин Смыков и Анна Богнибова.
Перевод с английского: Константин Смыков.
Редактура: Сергей Белков.
Корректорская работа: Анна Богнибова, Павел Гуров, Иван Ханов.
Ответственный редактор: Анастасия Гастева.
Оформление: Аарон Эйсивидо, Майк Чейни, Престон Дюбоз и Шейн Лэси Хенсли.
Вёрстка и дизайн макета: Илья Козубовский, Александр Ермаков.
Дизайн обложки: Робин Эллиот и Александр Ермаков.
Иллюстрации: Аарон Эйсивидо, Абрар Аджмаль, Крис Бивинс, Майк Бёрнс, Хавьер Карро, Джош Корпуз, Джеймс Дентон, Нина «LeafOfSteel» Гарнцарчик, Зак Джонс, Эрик Лофгрен, Аарон Райли, Ребекка Рёске, Алида Саксон, Брайан Сайм, Джон Тэйлор.
Тестирование правил: Ханна Блэкбёрн, Брэндон Блэкмор, Кори Блюм, Меган Боэл, Крэй Кроуз, Уэс Крамп, Филипп Дефранческо, Ким Дюбоз, Кейтлин Фукс, Лориэн Фукс, Джессика Гарнер, Филипп Гарнер, Лэндон Грегори, Джейсон Легревеллек, Норм Хенсли, Крис Мартин, Шарлин Мулленвег, Эрика Рамси, Марк Рамси, Майкл Ривз, Джон Робертс, Дэвид Феттерман и многие, многие другие.
Посвящения от Эда: всем фанатам Пайнбокса, которые столь любезно поддержали наше начинание. Да пребудут с вами тузы!.
Посвящения от Престона: моей семье, которая была со мной заодно, несмотря на все мои «писательские ночи», и всем фанатам Пайнбокса, которые верили в нас и поддерживали нас на нашем нелёгком пути.
Благодарности за поддержку: Александр Тимошенко, Алёна Коновалова.

В память о Джейде Тиннермане, фанате Пайнбокса и друге.

Подписано в печать 8.04.2016. Формат 70x90/16 (163x215 мм).
Бумага офсетная. Печать офсетная. Усл. печ. л. 9,36. Тираж 500 экз. Заказ № 3937.

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.

«Первая Академическая типография «Наука»,
199034, Санкт-Петербург, 9 линия, дом 12/28.